جامعـــة الجيلالـي بونعامـــة خميـس مليانـــة

كليـة العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام و الاتصال

أثـــر الألـــعـــاب الإلكتـرونـيـة عـبـر الأنـتـرنت

علـى المـراهقـين

دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص:اتصال جماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطالبة:

– كوثر هاني

إشراف الأستاذة:

مسعودة جودي

السنة الجامعية:

2019/2018

#

كـــــلمـــــــة شكـــــر

الحمد لله الذي وفقني لإنجاز هذا العمل وإتمامه في وقته وتوفيقه لي في دراستي وأن أبلغني هذه المرتبة إنه حميد مجيد

بصدق الوفاء والإخلاص أتقدم بشكري إلى مشرفتي القديرة الفاضلة بصدق تعاملها معي الأستاذة **"مسعودة جودي"** التي شرفتني بقبولها الإشراف على هذه المذكرة وعلى نصائحها وتوجهاتها القيمة التي مكنتني من إخراج هذا العمل المتواضع إلى حيز الوجود.

وأتقدم بخالص شكري وعظيم امتناني إلى أساتذتي الكرام الذين رافقوني طيلة دربي الدراسي وإلى كل من ساهم من قريب أو من بعيد.

الإهـــــــــداء

الحمد لله الذي أعانني بالعلم، وزيننـي بالحلم، وأكرمني بالتقوى وجملني بالعافية

أتقدم بإهداء عملي المتواضع إلى :

كل من مد يد المساعدة وساهم معي في تذليل ماواجهت من صعوبات .

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت على المراهقين، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر بمدينة خميس مليانة، ومن خلال دراستنا حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ماهي الأثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال عينة الدراسة؟

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

1-ماهي أساليب (عادات) إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين؟

2-ماهي دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة؟

3-ماهي حاجات إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين؟

4-ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة؟

5-ماهي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على عينة البحث ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها : التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت على المراهقين، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 100 مفردة من المراهقين بمدينة خميس مليانة ذكورا وإناث كعينة قصديه، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

-أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية دائما.

- أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه.

- أن اغلب يفضلون العاب المغامرة.

- الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي .

-الإفراط في إستخدام الألعاب الإلكترونية وعدم التحكم في الوقت.

الكلمات المفتاحية:

اثر – اللعب– الألعاب الالكترونية–المراهق.

Résumé de l'étude:

L'objectif de cette étude est d'étudier l'impact des jeux électroniques sur Internet sur les adolescents en conduisant une étude de terrain sur un échantillon d'élèves du secondaire du prince Abdul Qader à Khamis Maliana, dans laquelle nous avons tenté de répondre à la question principale:

Quels sont les effets du jeu en ligne sur les adolescents via l'échantillon de l'étude?

Une série de sous-questions ont été incluses:

1. Quelles sont les habitudes d'utilisation des jeux électroniques pour les adolescents?

2. Quels sont les motifs pour jouer à des jeux électroniques dans l'échantillon de l'étude?

3 - Quels sont les besoins d'utilisation des jeux électroniques par les adolescents?

4. Quels sont les effets positifs des jeux électroniques sur l'échantillon étudié?

5- Quels sont les effets négatifs des jeux électroniques sur l'échantillon de recherche?

En plus de déterminer les objectifs de l'étude, le plus important étant d'identifier l'impact des jeux électroniques sur Internet sur les adolescents, sur la base de la méthode d'enquête et de la méthode d'enquête par sondage, et de l'utilisation de l'un des outils de collecte de données du formulaire de questionnaire, Dans la ville de Khamis Maliana, l'homme et la femme constituaient un échantillon de quota prévu; dans cette dernière, l'étude a atteint les résultats les plus importants:

- La plupart des étudiants utilisent toujours des jeux électroniques.
- La plupart des élèves utilisent des jeux électroniques pour se divertir et se divertir.
- La plupart préfèrent les jeux d'aventure.
- Les jeux sur téléphones intelligents affectent les résultats d'apprentissage.
- Utilisation excessive de jeux électroniques et manque de contrôle du temps.

Mots-clés:

Effet - jouer - les jeux électroniques-adolescent.

خـــطـــة الـــدراســـــة

مـــقدمـة

I الجـــا نـــب المنهـجي لـدراسـة

1- مشكلة الـدراسة

2- تساؤلات وأهداف الدراسة

3- أهمية وأسباب إختيار الموضوع

4- طبيعة الدراسة ومنهج البحث

5- مجتمع البحث وإختيار العينة

6- أداة جمع وتحليل البيانات

7- تحديد المصطلحات

8- الدراسات السابقة

II -الجـــانـب النظري

تمهيد

1- اللعب

1- 1- مفهوم اللعب

1-2 - دور اللعب.

1-3- نـــظريات اللعب .

2- الألعاب الإلكترونية

2-1- تعريف الألعاب الإلكترونية.

2-2- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية .

2-3- أنواع أجهزة والألعاب الإلكترونية .

3- المراهقة

3-1- -مفهوم و المراهقة.

3-2- خصائص المراهقة

3-3- مشاكل المراهق

4-أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق

4-1-تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون

4-2-البيئة الإجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية

4-3-التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

خـــلاصـــــة.

III-الجانب الميداني للدراسة :

تمهيد

1- عرض نتائج وتحليل بيانات عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

2- عرض نتائج وتحليل بيانات دوافع الإقبال على إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف عينة البحث.

3- عرض نتائج وتحليل بيانات أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق من عينة البحث.

4- نتائج العامة للدراسة الميدانية.

خاتمة .

مقـــــــــدمـــــــة :

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة بصورة كبيرة جدا، حيث أصبحت حديث الساعة في أغلب الوقت بين الشباب والأطفال والمراهقين الذين يقضون معظم أوقاتهم أمام هذه الألعاب التي لها العديد من الإيجابيات ، ولكن أيضا فإن الإفراط في استخدامها بصورة خاطئة يتسبب في العديد من السلبيات .

أثبتت الكثير من الدراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين أنها تعلم الإلتزام بالتعليمات والأوامر، وتعلم المنطق من خلال ممارستها والإبتعاد عن المشاكل ، بالإضافة إلى تنمية القدرات العقلية الأخرى مثل القدرة على القيام بمجموعة من المهام في نفس الوقت ، والقدرة على مزامنة حركة اليدين مع اللاعبين ، والقدرة على التخطيط وسرعة البديهة وادارة الموارد والتحليل ، وغيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية المختلفة والعقل ، وتختلف القدرات حسب الألعاب التي يمارسها الشخص .

كما يمكن الاستعانة بالألعاب الإلكترونية في العديد من المجالات الهامة مثل التعليم ، حيث يمكن استخدام هذه الألعاب كواحدة من الوسائل التعليمية ، ما يجعل التعليم من الأمور الممتعة للمراهقين والشباب ، حيث يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية مثل محاكاة في تعليم الأمور الصعبة والمعقدة ، مثل الألعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر من أشهر الألعاب ، إلى جانب العديد من ألعاب المحاكاة الأخرى مثل محاكاة صيانة السيارات .

لكن الإفراط في الألعاب الإلكترونية والاستخدام الخاطئ لها والخطأ في استخدام الألعاب لعمر الشخص ، مثل ألعاب الفيديو العنيفة ، يؤدي إلى زيادة مستويات العنف عند المراهقين ، حيث أن لعب هذه الألعاب بشكل كبير قد تؤثر على تحكم المراهق بنفسه في العنف الموجود في اللعبة ، وكلما زاد العنف في اللعبة زادت مكافأة المراهق .

تؤدي الألعاب الإلكترونية حسب العديد من الدراسات والأبحاث إلى العزلة عند المراهقين وتشويش تفكيرهم بين العالم الإفتراضي والعالم الحقيقي ، وقد لا تؤثر على المراهقين فقط ، بل أيضا لها تأثير على الشباب ، كما تتسبب الألعاب الإلكترونية في ترسيخ العديد من المعتقدات والأفكار الخاطئة التي تختلف عن أصول المجتمع ومعتقداته وعاداته ، وقد تتسبب أيضا في ضياع الوقت عند الشباب والمراهقين ، و تسيطر على عقول من يمارسونها وتؤدي إلى إدمانها ، وإحداث العديد من المشاكل الصحية مثل أمراض العيون وزيادة الوزن وأمراض المفاصل والعمود الفقري ، ومشاكل في التركيز والتواصل مع الآخرين .

جاءت هذه الدراسة للبحث عن الآثار الإيجابية والسلبية معا التي تحدثها الألعاب الإلكترونية على فئة المراهقين و إخترنا كعينة للدراسة تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر بمدينة خميس مليانة ، كما إشتملت الدراسة على ثلاث جوانب ، حيث تضمن الجانب الأول تقديم الدراسة من حيث صياغة الإشكالية ، ووضع تساؤلات وأهداف الدراسة التي تسعى لتحقيقها ، مع ذكر أهمية وأسباب إختيار الموضوع ، وتحديد منهج و طبيعة الدراسة ووصف مجتمع وعينة ،كذلك تم تحديد أدوات جمع وتحليل البيانات ، وعرض بعض الدراسات السابقة التي لها علاقة مع الموضوع ، واختتم هذا الجانب بتحديد مصطلحات الدراسة وتعريفها إجرائية .

أما الجانب الثاني المتعلق بالدراسة النظرية فإشتمل على عنصر اللعب والذي تضمن مفهوم اللعب ودوره في تكوين الطفل ونظرياته ،وعرضنا كذلك في هذا الجانب نشأة وتطور الإلعاب الإلكترونية ، وأنواع الألعاب والأجهزة ، كما عرضنا مفهوم المراهقة وخصائصها وبعض المشاكل التي التي يعاني منها المراهق ، وفي الآخر هذا الجانب تم عرض أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق بين الإيجابياتها وسلبياتها .

أما الجانب الثالث فخصص للدراسة الميدانية التي تضمنت ثلاثة محاور تمثلت أولا في عرض وتحليل ووصف البيانات المتعلقة بعادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف عينة البحث ودوافع وحاجات الإستخدمات وكذا أثر الألعاب الإلكترونية على أفراد العينة، وفي نقطة أخيرة تم عرض النتائج العامة التي توصلت إليها الدراسة.

- **الجانب المنهجي للدراسة :**

1-مشكلة الدراسة
2-تساؤلات وأهداف الدراسة
3-أهمية وأسباب إختيار الموضوع
4-طبيعة الدراسة ومنهج البحث
5-مجتمع البحث وإختيار العينة
6-أداة جمع و تحليل البيانات
7-الدراسات السابقة
8-تحديد المصطلحات

1- تحديد مشكلة الدراسة :

تعرف مرحلة المراهقة تداخل عوامل جسمية وعقلية وإنفعالية وأخرى إجتماعية، لأنها مرحلة إنتقال بين الطفولة والرشد ويتصف الفرد في هذه المرحلة بمجموعة من السمات كالرغبة بالتفرد والإنعزال عن الأسرة، والتعلق بمجتمع الرفاق والميل إلى المحرمات والممنوعات وقد يتعرض المراهق إلى أزمات نفسية وسلوكية نتيجة عدم فهم العميق لطبيعة هذه المرحلة من قبل الكبار وضعف الرقابة على سلوكه، مما قد يعرضه إلى أخطار كثيرة بسبب طبيعة المرحلة التي يمرون بها.

إن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة إستقطاب المراهقين وذلك مما تتصف به من ميزات كوسيلة ترفيهة، وأصبحت تحاكى العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها و ممارستها في أي وقت وأي مكان صارت معه وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابية وسلبية يتطلب دراسات لمعرفة مدى تأثيراتها (إيجابية وسلبية)على المراهقين ومدى الأخطار التي تسببها على المراهقين الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار المختلفة الناتجة عنها، حيث هناك قلة الوعي في ممارستها وإستخدامها بشكل صحيح ، فباتت هذه الألعاب بالنسبة للمراهقين كهواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بمحتواها وتقانياتها في الخيال والمغامرة ، وهذا ما جعلنا نتجه نحو طرح الإشكالية التالية:

ماهي الآثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال عينة الدراسة ؟

2-تساؤلات وأهداف الدراسة:

2- 1- تحديد التساؤلات الدراسة:

تحت هذه الإشكالية تتدرج التساؤلات التالية:

1-ماهي أساليب (عادات) إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين عينة الدراسة ؟

2-ماهي دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة؟

3-ماهي حاجات إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين؟

4-ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة؟

5-ماهي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على عينة البحث ؟

2-2- أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة إلى تقصى أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين من خلال تحقيق جملة أهداف:

1- معرفة خصائص العامة والإجتماعية والنفسية لأفراد عينة الدراسة.

2- معرفة دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين عينة البحث والحاجات التي تشبعها.

3- معرفة أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى عينة الدراسة .

4- معرفة المشكلات النفسية والإجتماعية بين المراهقين مستخدمي لألعاب الإلكترونية.

5- معرفة كان هناك فروق بين الجنسين عينة الدراسة في إستخدام الألعاب الإلكترونية .

6- معرفة درجة إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية ودرجة التعلق بها كونها ظاهرة جديدة في المجتمع الجزائري .

7- معرفة الآثار الإيجابية والسلبية(الصحية والنفسية والإجتماعية) على عينة الدراسة جراء إستخدام الألعاب الإلكترونية.

3-أهمية الدراسة وأسباب إختيار الموضوع:

3-1- أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة لموضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين من جوانب عدّة أبرزها :

-أهمية تأثير الألعاب الإلكترونية بسبب الإنتشار الكبير لها في المجتمع الجزائري.

-أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة، المتمثلة بشريحة المراهقين إذ أن الشريحة تمثل الإنتقال بين فترة الطفولة التي تتسم بالبناء المعرفي والسلوكي والقيمي،ومرحلة الشباب التي تتسم بالعطاء والإنتاج،وكذلك تتميز هذه الفئة العمرية بسهولة الإنقياد وذلك لقلة خبرتهم فيقعون تحت الأخطار.

-فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على الجمهور عموما،وعلى عينة الدراسة بصورة خاصة.

-الخروج بنتائج وتوصيات من هذه الدراسة من شأنها أن تساهم في وضع برامج عملية،يقوم بتطبيقها شريحة المراهقين وأولياء الأمور والجهات الرسمية، للإستخدام الأفضل للألعاب الإلكترونية.

3-2- أسباب إختيار موضوع الدراسة:

أ- الأسباب الموضوعية:

-أهمية الموضوع البالغة على المستوى العالمي ككل وليس على المستوى الجزائرى فقط.

-قلة الدراسات الأكاديمية حول الموضوع حيث يستحق الأبحاث للإسراع نحو إيجاد حلول حقيقية وفعالة تعالجه.

-جدة وجدية موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت ومدى تأثيرها على المراهقين.

ب- الأسباب الذاتية:

- الميل والرغبة الشخصية لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين.
- معرفة أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية في جمبع بلدانا العالم وخاصة في الجزائر.
- معرفة آثار وسلوكيات المراهقين على وجه الخصوص.
- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب والأفكار والتوجيهات التي تروجها في أفكار المراهقين.

– معرفة الأفكار والقيم التي تحاول غرسها في الأوساط الإجتماعية والتي تجعل المراهقين يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية.

4– طبيعة الدراسة ومنهج البحث:

إن إختيار المنهج المسحي الوصفي يخضع لطبيعة المشكلة محل الدراسة فهي تفرض على الباحث ذلك،وبما أن موضوع دراستنا يهدف إلى الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين المستخدمين لها ،فإننا إتبعنا هذا المنهج المسحي الوصفي الذي يتعلق ببحث ماهو كائن ولايحكم على الواقع حكما قيميا كونه جيدا أو رديئا.[1]

يهتم المنهج المسحي الوصفي بالتعرف على معالم الظاهرة أو المشكلة وتحديد أسباب وجودها على صورتها القائمة بالفعل ،ويشمل تحليل البيانات وفياسها وتفسيرها، والتوصل إلى وصف دقيق للظاهرة أو المشكلة ونتائجها.

ويعرف المنهج المسحي بأنه "طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصوريها كميا عن طريق جمع المعلومات مقننة عن المشكلة وتصنيقها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة.[2]

5– مجتمع الدراسة وإختيار العينة :

5–1– مجتمع الدراسة :

يتمثل مجتمع البحث في دراستنا في كل المراهقين المتمدرسين في الثانوي بمدينة خميس مليانة لما كان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله كان لزاما علينا أن ندرس عينة منه لذلك استهدفنا بالدراسة ثانوية واحدة ،وتتمثل في ثانوية الأمير عبد القادر التي تضم 754 تلميذ .

5–2– عينة الدراسة :

تتكون ثانوية الأمير عبد القادر من 754 تلميذ ،أخذنا منها 100 تلميذ، فكانت العينة المدروسة التي إعتمدنا عليها هي عينة حصصية استهدفنا فيها تلاميذ الأطوار الثلاثة .

تعرف العينة الحصصية: على أنها عينة سهلة يمكن اختيارها بسرعة وسهولة حيث يقوم الباحث بتقسيم مجتمع الدراسة إلى فئات ،ثم يختار عدداً من أفراد كل فئة بحيث يتناسب مع حجم هذه الفئة في مجتمع البحث، دون أن يلزم نفسه بأية شروط[3].

---

[1]–فوقية حسن رضوان ، منهجية البحث العلمي وتنظيمه، طبعة 1، دار الكتاب الحديث، الأردن، 2008–،ص46.

[2]– عمار بوحوش ومحمد الذنيبات ، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، طبعة1، ديوان المطبوعات الجامعية ،الجزائر ،1999، ص140.

[3]– موريس أنجرس، ترجمة بوزيد صحراوي كمال، كمال بوشرف، سعيد سبعون، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، طبعة2، دار القصبة للنشر، الجزائر.

6- أدوات جمع وتحليل البيانات :

الاستبيان هو عبارة عن قائمة من الأسئلة التي من خلالها نستطيع جمع بيانات البحث، ويستعمل كثيرا في بحوث العلوم الإجتماعية والإنسانية ،وفي دراستنا هذه قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة موجهة إلى التلاميذ عينة البحث للإجابة عليها، متعلقة بمعرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذه الاستمارة وضعت من أجل الإجابة على تساؤلات الإشكالية.

قد تم تحكيم الاستمارة من طرف مجموعة من أساتذة كلية علوم الإعلام والاتصال ،وبعد تعديل الأسئلة وضعت الإستمارة بشكلها الأخير الموضوع ضمن ملاحق الدراسة.

قمنا بتصميم الاستبانة لمعرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين حيث تكونت من (16)سؤال ،وتضمنت ثلاثة محاور حيث احتوى المحور الأول عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية عند المراهق وضم (5) أسئلة، المحور الثاني كان عن دوافع إقبال تلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية واحتوى على (6) أسئلة، ثم المحور الثالث الذي كانت أسئلته عن أثر الألعاب الإلكترونية وتضمن (05) أسئلة، وكذلك أسئلة البيانات الشخصية التي تضمنت (الجنس ،السن ،المستوى الدراسي والمعيشي).

لتحقق من صدق الأداة تم عرضها على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (03) محكمين من ذوي الخبرة من أساتذة جامعة الجيلالي بونعامة بخميس مليانة، وقد أخذت الباحثة بملاحظات المحكمين، حيث تم إضافة بعض الأسئلة، وتعديل بعض الأسئلة الأخرى.

و تطبيقا لمعادلة "هولستي" لقياس درجة التجانس بين المحللين والمتمثلة في:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{\text{ن. (متوسط الاتفاق)}}{1 + (\text{ن}-1)\ .(\text{متوسط الاتفاق بين المحللين})}$$

وكانت النتائج بناء على ذلك كالتالي"

نسبة الاتفاق بين المرمزين:أ وب وث

$$\frac{11 + 13 + 15}{3} = 13.33$$

$$\text{متوسط الاتفاق كان:} \frac{13.33}{16} = 0.83$$

وبالتالي حصلنا على معامل ثبات يقدر ب:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{2.49}{2.66} = \frac{0.83\times3}{(0.83\times3+1)+1} = \mathbf{0.91}$$

تؤكد هذه النسبة على صلاحية أدوات التحليل المستخدمة في هذه الدراسة.

و للتأكد من صدق الأداة المستخدمة قمنا باستخدام طريقة الاختبار بتوزيعها بتوزيعها وتطبيقها على عينة تجريبية مكونة من (15) تلميذ من المجتمع خارج عينة الدراسة، وبعد مرور أسبوعين قامت الباحثة بتطبيق أداة الدراسة مرة أخرى على العينة نفسها.

7- تحديد المصطلحات :

7-1- تعريف الأثر :

- **لغة:**جمع آثار،علامات أو وشم متخلف من شيء ما،"آثار أقدام"،"آثار عجلات ،الرمل"،عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء "أثر يؤدي إلى تغيرات.[1]

- **اصطلاحا** :هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف إستمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم.[2]

كما تعرف موسوعة علوم الإعلام والإتصال بأنه :"نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما،الأثر نتيجة الاتصال ،وهو يقع على المرسل والمتلقى على السواء وقد يكون الأثر نفسي وإجتماعي ويتحقق أثر وسائل ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية".[3]

-**إجرائيا** : هو التغيرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثةعبر أجهزة الألعاب الإلكترونية على الفرد المستخدم سواء من الناحية الأفكار و الاتجاهات أو السلوكيات.

و نقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الحاصل على المراهق نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية.

7-2- تعريف الألعاب الإلكترونية :

-**إصطلاحا :**

---

[1]-المنجد في اللغة العربية المعاصرة ، طبعة1، دار المشرق، بيروت، لبنان، 2000، ص6.

[2]-مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل الماجستير، منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر 03، الجزائر 2012/2011، ص32.

[3]-حسن عماد مكاوي وليلى السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، -(د.ط)، الدارالمصرية اللبنانية، مصر، 2001، ص52.

هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري /الحركي)أو تحد من الامكانيات العقلية ،وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .[1]

"هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات ،وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر،ألعاب الهواتف النقالة،وألعاب اللوحات الإلكترونية،بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية،وهي برنامج معلوماتي ،حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها،ونقصد بها الحواسيب المحمولة والثابة،الهواتف النقالة ،التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ،وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أوبشكل فردي.[2]

-**إجرائيا** : هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهق عبر الأنترنت ويستخدمها عن طريق أجهزة إلكترونية للتسلية وترفيه وملأ الفراغ سواء مع أصدقائه أو أخوته أو بمفرده.

7-3- تعريف المراهقة :

لغة : الذي نقصده بالضبط عندما نقول –إن نجلنا قد وصل إلى مرحلة المراهقة، أو عندما نقول– إن فلان قد أصبح شابا مراهقا؟ ترجع لفظة المراهقة إلى الفعل العربي (راهق) الذي يعني الإقتراب من الشيء، فراهق الغلام فهو مراهق–أي قارب الإحتلام، ورهقت الشيء رهقا قربت منه، والمعنى هنا يشير إلى الإقتراب من النضج والرشد.

اصطلاحا:

في علم النفس يعني الإقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي، ولكنه ليس النضج نفسه، لأنه في مرحلة المراهقة يبدأ الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي والإجتماعي ولكنه لا يصل إلى إكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى09 سنوات، أما الأصل اللاتيني للكلمة فيرجع إلى كلمة ADOLESCERE تعني التدرج نحو النضج الجسمي والعقلي والنفسي والإجتماعي والعاطفي أو الوجداني الإنفعالي، ويشير ذلك إلى حقيقة مهمة، وهي أن النمو لا ينتقل من مرحلة إلى مرحلة فجأة، ولكنه تدريجي، ومستمر ومتصل، فالمراهق لا يترك عالم الطفولة ويصبح مراهقا بين عشية وضحاها، ولكنه ينتقل إنتقالا تدريجيا، ويتخذ هذا الإنتقال شكل نمو وتغير في جسمه، وعقله ووجدانه،فالمراهقة تعد امتدادا لمرحلة الطفولة، وإن كان هذا لايمنع من إمتيازها بخصائص معينة تميزها من مرحلة الطفولة.

إجرائيا:

[1]–مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وماعليها–دار المسيرة، عمان، 2008، ص31.

[2]–مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ، مرجع سبق ذكره–ص34.

هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والإجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الإعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الإجتماعية والدراسية...وهذا البحث يركز على مرحلة التعليم الثانوي التي تقابل حسب التقسيمات المتعارف عليها مرحلة المراهقة الوسطى.

8- الدراسات السابقة :

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه

7-1-الدراسات المحلية :

-الدراسة الأولى:

-**"أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الطفل"** رسالة ماجستير من إعداد الباحثة **"مريم قويدر"** بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر -03- أجريت في سنة 2012/2011 بالجزائر .

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات الهامة في اللعب ،لذا جاءت هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة والذي يتراوح مابين 07 إلى 12 سنة وللوقوف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

ماهو أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة؟

صنفت الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الإجتماعية ،من خلال ووجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع ،مستخدمه في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل الإستبيان والمقابلة والملاحظة .

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الدراسة ،حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة تتراوح أعمارهم مابين 07 إلى 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر .

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها

–فقد إحتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها .

– يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها.

– يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال ،مما يقلل أضرار التحصيل الدراسي لهم[1].

–الدراسة الثانية :

–"أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري " مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر من إعداد الباحثة **"أميرة مشري"** في علوم الإعلام والاتصال تخصص– اتصال وعلاقات عامة– جامعة العربي بن مهدي أم بواقى سنة 2016–2017.

سعت في الدراسة إلى الكشف عن الأثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي ، ومن خلال دراستها حاولت الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في:

ما هو أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

كانت أهداف الدراسة من أهمها :

–التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي ، حيث اعتمدت على المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان ، وعليه فقد اخترت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورا وإناث كعينة قصديه ، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.

*أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.

*أن اغلب يفضلون العاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.

*الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب[2].

---

[1]– مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ،رسالة ماجستير قسم علوم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 03–2012/2011، الجزائر.

[2]– أميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة ماستر قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة العربي بن مهدي أم بواقى سنة 2017\2016.

- الدراسة الثالثة :

"**الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري** "مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستر من إعداد الطالبة " **فاطمة همال** "قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية و العلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2001-2012 بالجزائر

انطلقت الباحثة من إشكالية:

-ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟

-ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟

اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي، ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة ذكور إناث.

توصلت إلى مجموعة من النتائج أهمها:

-يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الج ا زئرية و ذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، و كان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت ب34.50 %.

-يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة و أساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة % 51.26 لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

-يعود عدم توفر الانترنيت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأ ولى، وذلك بنسبة % 64.19 من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها الانترنيت مقابل % 35.80 سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة.

-تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة ، وذلك ما يؤكده استخدام العينة للانترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبة % 65 و هو مؤشر أخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

-تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية الموجودة في التلفزيون و ذلك ما أكدته بنسبة 78.74% من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون.

-أكثر الألعاب تداولا و تفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة – ترتيب الصور – سباق السيارات – تلبيس البنات – لعبة الكنز – الصياد – لعبة باربي.

-تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية و المتعة بالنسبة للطفل الجزائري ، ولا يمكن الاستغناءعنها ، و مع توفر هذه الألعاب بأعداد و أنواع مذهلة ، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة و الجديد فيها و هو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصة الفصل الثاني و الفصل الثالث ، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في متغير الألعاب الالكترونية و كذلك في المنهج المتبع في الدراسة المتمثل

-الدراسة الرابعة :

أطروحة دكتوراه قدمت سنة2008 بكلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال للباحث **أحمد فلاق** بعنوان :**"الطفل الجزائري وألعاب الفيديو -دراسة في القيم والتأثيرات-"**

وتعرضت هذه الدراسة إلى ألعاب الفيديو من حيث مضمونها، وجمهورها من خلال تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو الأكثر انتشارافي أوساط الأطفال الجزائرين ، بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من ناحتي الشكل والمضمون، وجاءت إشكالية الدراسة كالتالي:

-ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

اعتمدت هذه الدراسة على مسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، ومسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال، وتمت الاستعانة بتقنية تحليل المضمون بالنسبة للجزء المتعلق بدراسة مضامين ألعاب الفيديو، أما فيما يخص تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو فقد تم الاعتماد على الاستمارة الاستبيانية .وقد توصل الباحث في دراسته إلى مجموعة من الاستنتاجات تخص الجزأين التحليلي والميداني مستخلصا في آخر الدراسة ما يلي:

كانت ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسون،وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة جدا والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون على هذه الألعاب بشكل كبير.

تم التأكد من أن تقنيات تصميم عوالم ألعاب الفيديو خلقت بالفعل ذلك الانغماس الجسماني والعقلي والوجداني الذي جعل الطفل يتقبل بشكل كبير كل ما يقدم له من نماذج سلوك.

فقد تبين أن لعبة الفيديو تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

فالطفل يقوم في لعبة الفيديو بالقتال مع الآخرين دون خوف من الهزيمة، ويمارس مهمات الكبار ليتعلم طبيعة نتائج الأنماط التي يقوم بدورها بتفاعله مع الآخرين.

وكما تم الإشارة إليه في مقدمة الدراسة وفي خطواتها المنهجية فقد حوت هذه الألعاب قيما تعبر عن ثقافة منتجيها .وفرضت طبيعة تلك الألعاب ومضامينها تراتبية معينة للقيم، يتم فيها التركيز على القيم الحركية

---

[1]- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة الماجيستر، قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية و العلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2001-2012 الجزائر.

ولوحظ أيضا التفاعل الإيجابي للأطفال المدروسين مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو، كما سجل تقييم متماثل من الأطفال للقيم المحتواة في الألعاب، رغم تباين الأدوارالتي يختارونها أو تفرض عليهم، بحيث تعد إيجابية دوما عندهم، سواء تمثلوا دور البطل أو عدوه أو منافسه .وأبرزت الدراسة بذلك أن ألعاب الفيديو ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري .وتؤدي وظائف ظاهرة وأخرى مستترة .ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها[1].

7-2- الدراسات العربية :

- الدراسةالخامسة :

-"الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة "،من إعداد **"ماجد** محمد الزيودي "، دراسة ماجيستير، قسم التربية- جامعة طيبة- المملكة العربية السعودية .

إنطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية في ظل التطور التكنولوجي والإلكتروني المعاصر وكذلك الإنتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب وخطورة هذه الألعاب على الصحية والإجتماعية والثقافية لأطفال وكذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية والنفسية للأطفال ، وفي ضوء ماسبق تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي الآتى:

ما الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية المدينة المنورة ؟

اعتمدت الدراسة على منهج الوصفي المسحي وذلك لملائمة لطبيعة الدراسة الحالية ،كما اعتمد في جمع المعلومات والبيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان.

كما أن مجتمع الدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج:

- هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

[1]- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر،2008.

– مواقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب ،إذ هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج إيجابية على صعيد إنماء قدرات ومهارات إدارة الوقت.

– أن محتويات هذه الألعاب ثقافة خطيرة للغاية، كتدمير المساجد ، أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية وتجميد الرموز الدينية الغير الإسلامية أحيانا، التي من ممكن أن تؤثر سلبا على الجوانب العقائدية والدينية عموما للأطفال .

– الإنعكاسات التربوية لإستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الإبتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرا[1].

– الدراسة السادسة :

– "أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن" من إعداد **"مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي"** ،دراسات، العلوم التربوية، الأردن 2011.

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟**

ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية.

أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة .كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة[2].

7-3-الدراسات الأجنبية :

-الدراسة السابعة :

– " what kids learn that's postive from playing video games" –ماذا يتعلم الأطفال كإيجابي من لعب ألعاب الفيديو[3]**-**من إعداد مارك برانسكاي **"marc prensky "** سنة 2002.

---

[1]- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجيستير، قسم التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية .

[2]-مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي، أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، العلوم التربوية، الأردن 2011.

[3] –marc prensky –waht kisd leran that's positve from playing video games– 2002.

حيث بينت هذه الدراسة وجود خمس درجات يحدث فيها التعلم في ألعاب الفيديو والكمبيوتر هي: ماذا؟ أين؟ متى؟ وقدمتها – أي الدراسة – بتسمية "درجات تعلم الألعاب " بحيث درست كل درجة لوحدها

توصلت هذه الدراسة إلى مجموع نتائج هي:

–توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال في للاستخدام في الكمبيوتر وألعاب الفيديو المناسبة للأطفال.

–أكثر ألعاب الفيديو والكمبيوتر ليست عنيفة والدليل على ذلك أنها أكثر ملائمة لتخيلات الأطفال ،حيث أن مصممي الألعاب أضافوا اليوم العديد من العناصر التي تكمن الأطفال من توظيف خيالهم وسرد قصصهم .

–توجد العديد من الرسائل الإيجابية داخل وخارج ألأعاب الفيديو والكمبيوتر التي تعمل على التحفيز ورفع التحدى والمستوى التعليمي الإدراكي .

–الأطفال اليوم يملكون خاصية وميزة التفريق العالم الخيالي عن العالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، والفضل في ذلك يرجع إما إلى أوليائهم أو فئة المراهقين .

هذه الدراسة قديمة نسبيا بالمقارنة مع التسارع والتقدم الكبيرين الذين حصلا في مجال الألعاب الإلكترونية وتأثيرها، حيث قدمت الدراسة الجانب الإيجابي فقد وكذا مست الناحية التعليمية لدى الأطفال من خلال ألعاب الفيديو.

وأكثر نتيجة وصلت إليها فيما يخص نفي العنف عن هذه الألعاب هي مغايرة تماما لما وصلت إليه العديد من الدراسات الحديثة من تأكيد لخطورة وشدة.

–الدراسة الثامنة :

أنجزت في جامعة نوتيغهام ترانت سنة 2002 من قبل **مارك غريفيتس** Marc Griffiths بعنوان" The educational benefits of video games : أي المزايا التعليمية لألعاب الفيديو[1] "

حيث قامت هذه الدراسة ، بد راسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث أ رت الدراسة أنه من الضروري والمهم أن نقوم بتقييم مدى الأثر الذي تتركه تكنولوجيا الفيديو على تعليم الأطفال، حيث تشير بعض الدلائل إلى أن المهارات المهمة يمكن أن تتأصل في الأطفال من خلال ألعاب الفيديو، فلهذه الأخيرة تأثير ايجابي على الأطفال الذين يعانون من نقص في المهارات والأداء.

وكانت نتائج هذه الدراسة متمثلة في مجموع المزايا التي وصلت إليها وعددتها في:

–أنها تجذب إليها الأفراد وخاصة الأطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجزالديمغرافية كالجنس، الحالة التعليمية، العرق...

[1] – Marc Griffiths, **The educational benefits of video games**, Vol 20, No 3, 2002.

– تساعد ألعاب الفيديو الأطفال في وضع أهدافهم، وتزودهم برجع الصدى.

– يمكن استخدام ألعاب الفيديو كأداة للتحقيق في خصائص الفرد كالأهداف المخططة، الاختلافات الفردية، الثقة بالنفس...

– تقدم لنا ألعاب الفيديو طرقا متجددة ومتنوعة أثناء التعليم.

– تزودنا بعناصر الاندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعليم.

–تسمح ألعاب الفيديو للمشتركين بالتجارب، الفضول، التحدي، الأمر الذي يؤدي إلى التشجيع على التعلم والتلقين.

–يتعلم الأطفال أن يتفاعلوا مع حساب الأهداف أو النقاط في لعبة من الألعاب ومعرفة

– مهارات القراءة الأساسية من خلال حوار شخصيات ألعاب الفيديو التي تظهر على الشاشة (Play إلعب، Stop...توقف).

– لألعاب الفيديو الفضل في جعل الأطفال اجتماعيين، يتحدثون ويلعبون مع بعضهم البعض.

– تساعد ألعاب الفيديو على تحسين صحة الأطفال، حيث أن كثيرا من الألعاب صممت خصيصا للأطفال الذين يعانون من أوضاع صحية متردية كلعبة Packy & Marlon التي صممت خصيصا لتحسين مهارات الاهتمام بالصحة والنفس عند الأطفال المراهقين المصابين بمرض السكري.

عالجت هذه الدراسة مزايا ألعاب الفيديو لمستخدميها من الناحية الإيجابية فقط خاصة في المجال التعليمي الصحي الاجتماعي، مع عدم تعرضها هي أيضا للجانب السلبي لهذه الألعاب.

وساعدتنا هذه الدراسة في معرفة التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية من الناحية الايجابية والتعليمية.

– الدراسةالتاسعة :

– أنجزت سنة 2009 بتايوان من قبل **تشوانغ** Chuang و**تشين** Chen بعنوان : " **Effects of Computer –Based Video Games on Children** " تأثير اعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال"[1].

تبحث هذه الدراسة في ما إذا كان اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم، حيث طرحت الإشكالية التالية :

هل اعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يمكن أن يكون أداة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

عينة الدراسة كانت فئة أطفال اختيار من مدنية تايوان والمقدر عددهم ب115 مشترك(61 أنثى و 54 ذكر).

[1] – Chuang, T–y, and Chen .W.F, **Effect of Computer –Based Video Games on Children** : An Experimentot study Educational Technology and society, 2009.

قد اعتمدت الدراسة على تقسيم العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي، المجموعة الأولى 58 طفل والثانية 57 طفل، بحيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين والثانية تجريبيين.

حيث قامت الدراسة بعملية اختبار على المجموعتين بالشكل التالي:

-المجموعة الضابطة :التي تتضمن المحتوى :عناصر النار، أصناف النار، تقنيات لقتال بالنار، معلومات السلامة من النار.

-المجموعة التجريبية :اختبرت لعبة تدعى Fire Capitan من أجل المجموعة التجريبية، حيث أن الهدف الأولي لهذه اللعبة هو معرفة الطفل لكل أنواع المها رات والمعرفة أثناء القتال بالنار، وهو ما يرتبط بهدف الدراسة التجريبية المتمثل في تحديد ما إذا كان الاعتماد على ألعاب الفيديو والكمبيوتر يشجع العمليات الإد راكية للأطفال.

وتم الاعتماد في هذه الدراسة على متغيرات مستقلة جاءت كالآتي:

-متغيرات مستقلة جزء أول :اختيا رات متعددة(16 عنصر): يقيس هذا الجزء معرفة وقائع محددة : كلمات، تعريفات من خلال سؤال العينة أسئلة من نوع الخيا رات المتعددةالمتعلقة بموضوع " قتال النار".

- متغيرات مستقلة جزء ثان :(الربط 06 عناصر) :يقيم هذا الجزء قدرة المشتركين على ربط عناصر معينة من القائمة مع السياق المناسب.

- متغيرات مستقلة جزء ثالث :التطبيق(06 عناصر) :يقيس مدى فهم الأطفال ل" :ما الذي "تعلموه من لعبة القتال بالنار؟ حيث تتضمن عمليات القتال بالنار وهذا الاختيار يقيس خطورة النار وكذا السلامة من النار عند اللعب.

-_متغيرات مستقلة جزء رابع :الاختبار :والذي تم على المجموعتين كما سبق ذكره .

توصلت الدراسة (رغم عدم كفاية التوضيحات)إلى نتيجة مفادها أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

حاولت هذه الدراسة تغطية جانب دوافع استخدام واعتماد الأطفال لألعاب الفيديو في الناحية التعليمية ومساهمة ذلك في زيادة تعلمهم أثناء فترة الطفولة المبكرة، مع عدم تطرقها لبقية مراحل الطفولة وارتباطها بألعاب الفيديو من جميع النواحي النفسية والاجتماعية ...وليس التعليمية فقط.

-تعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا، فالدراسات العربية والمحلية منها تطرقت إلى الألعاب الإلكترونية ومحاولة معرفة آثارها على فئة الأطفال إضافة إلى دراسة القيم والتأثيرات حيث قدمت فرضيات لابأس بها مع أنها إهتمت فقط بفئة الأطفال إلا أنها تعد دراسات مفيدة واثرت على الموضوع وجعلته أكثر وضوحا من قبل خاصة داخل المجتمع الجزائري وعامة على المجتمع العربي، في حين لم تتناول فئة المراهقين وهي أهم مرحلة في بناء شخصية المراهق حيث لها تأثيرات عليه، أما بالنسبة للدراسات الأجنبية التي تطرقت إلى هذا الموضوع ركزت فقط على إيجابيات الألعاب الإلكترونية مهملة جانبها السلبي، وعليه ومن خلال ما تم التعرض له سابقا نرى أن الدراسة مختلفة عنهم حيث تضمنت أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين وذلك لمعرفة الآثار الإيجابية والسلبية وما تخلفه من آثار نفسية وإجتماعية وحتى الصحية، ومنه هذا لا يجعلنا نعتمد بصفة مباشرة في بحثنا على هذه الدراسات.

ومن خلال هذا نرى أن دراستنا توافقت مع بعض الدراسات السابقة وإختلفت مع البعض الآخر، كما أفادت في صياغة المشكلة البحثية وفهم متغيراتها بصورة واضحة ومحددة وبلورة الجانب النظري للدراسة وكيفية توظيفه بما يخدم الدراسة.

- الجـــــانــب النظري للدراسة:

- تمهيد

1- اللعب

1-1- مفهوم اللعب

1-2- دور اللعب

1-3- نظريات اللعب

2-الألعاب الإلكترونية

2-1- نشأة و تطور الألعاب الإلكترونية

2-2- أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية وأنواعها

3-المراهقة

3-1 مفهوم المراهقة

3-2- خصائص المراهقة

3-3- مشاكل المراهق

4-أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق

4-1- تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون

4-2- البيئة الإجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية

4-3- التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية

-تمهيد:

لا أحد ينكر ما للتطورات التكنولوجية الحديثة من أثر فاعل،وقدرة عجيبة،في تطور التقنيات ووسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل إنشغالات الانسان وسبل نشاطه العلمي، المؤثر في تسير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات،فلا أحد ينكر أهمية هذه التطورات وغاياتها،ومعطياتها،فيما أفرزت من وسائل وإمكانيات تكنولوجية غاية الأهمية والضرورة والتي فرضت بموجب ذلك سطوتها،وسيطرتها الكاملة على وعى الإنسان ونشاطه وحاجته،وعلى مجمل فعالياته الفكرية والاقتصادية وما إلى ذلك.

ويعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة الُلعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية،كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم. كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.

ويعتبر النمو خاصية لدى كل الكائنات الحية وهو عبارة عن تغيرات متجهة نحو تحقيق غرض ضمني هو النضج والكبر فهو سلسلة متتابعة من التغيرات التي تهدف إلى غاية واحدة وهي اكتمال النضج والذي يظهر في كل مرحلة من مراحل العمر المختلفة.

وفي هذا الفصل نتطرق إلى مرحلة هامة وجد حساسة في حياة الإنسان وهي مرحلة المراهقة ونتناول فيها النمو الخارجي للمراهق كالجسم، الشكل، الوزن والنمو الداخلي ونعني بها نمو الوظائف الجسمية، العقلية وكذا النفسية التي تساير تطور حياة المراهق واتساع نطاق بيئته.

وباعتبار المراهقة ليست ظاهرة محدودة ومحصورة في مجتمعات معينة دون غيرها بل أضحت تساير الحياة العامة مشكلة فعلية تواجهها كل المجتمعات بتفاوت خطورتها وعاداتها ودرجة فهمها واستيعابها فهذه المرحلة أصبحت محل دراسة العلماء والمفكرين باختلاف أنماط علمهم فعلماء النفس

-مفهوم اللعب :

1-1تعريف اللعب :

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم بـه الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.

يعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة و هذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي و هو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل و النوم .وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم. " فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي ."

لغة :اللعب حسب ماورد لسان العرب لابن منظور ضد الجد،ونقول لعب،يلعب،لعبا وتلعبا وتلعب.

ويقال رجل لعبة أي كثير اللعب،والشطرنج لعبة والنرد لعبة وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

اصطلاحا: النشاط الحر الذي يمارس لذاته وهناك وصف وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أوالتعليمي تكييفي يوافق النفس أو الخارجي الدافع أحيانا، ويعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل

للتعرف على ذاته وعلى عالمه ويمد عنه سبل بناء الذات المتكاملة في ظل الظروف تزداد تعقيدا أو يزداد معه تكيفا[1]

[1]– موقع الإلكتروني، h tt:// www. P8clossroom.net/vb/showthreadodphp، تم زيارته بتاريخ 2019\02\24 على الساعة 20:45.

عرف اللعب في العلوم النفسية :اللعب بأنه فاعلية يجربها الفرد أو الجماعة للمتعة فقد ودون أي حافز آخر .

أما **معجم المصطلحات العلوم الإجتماعية** فقد عرف اللعب بأنه إشتراك الفرد نشاط رياضي أو ترويجي،سواء كان لعبا حرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها.

في حين عرفه قاموس التربية لمؤلفه **جود Good** بأنه نشاط موجه أو غير موجه به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية الأطفال وشخصياتهم بأبعادهم المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية[1].

ومن تعريفات اللعب:أنه النشاط الحر الذي يمارس لذاته واللعب "ميل من أقوى الميول وأكثرها قيمة في التربية الاجتماعية والرياضية والخلقية،فهو سلوك طبيعي وتلقائي صادر عن رغبة الشخص أو الجماعة،ففي الصغر يميل الطفل إلى اللعب الانفرادي وكلما تقدم به السن زاد ميله إلى اللعب الجماعي.

أضاف **كاليوس** بعدا جديدا في تعريفه للعب مشيرا إلى أنه نشاط حر يمارس بدون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع،أما كيلي فقد **عرف اللعب بأنه:**هو أول نشاط نعبر به عن المرح (fun) ويقول بأن اللعب وسيلة تعبير الفرد عن نفسه.[2]

لقد عبر **روسو** في آرائه التربوية في التربية والتعليم بقوله (لكي نربى الاطفال تربية صحيحة ينبغى على المربين دراسة الاطفال ودراسة عالمهم وميولهم من خلال الملاحظة مايقومون به من ألعاب وممارسات يومية كذلك أن التربية يجب أن ترضى الرغبات والميول).[3]

-**أفلاطون** : باعتباره أول من أدرك القيمة العلمية للعب حيث كان يوزع التفاح على الأطفال ليعلمهم الحساب،كما يرى أرسطو ضرورة تشجيع الاطفال بالأشياء التي يستعملونها جديا.

عملية دينامكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا، ويعتبر وسيلة الكبار تكشف عالو الطفل للتعرف

---

[1]- مفيد نجيب حواشين، زيدان نجيب حواشين- إرشاد الطفل وتوجيهه، طبعة1، دار الفكر للنشر والتوزيع،عمان، 2002،ص15.

[2]-مفيد نجيب حواشين، زيدان نجيب حواشين، مرجع سبق ذكره، ص188.

[3] -See more at, http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf.

حسب عطية محمود، يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل والتي تحيط بالطفل والتي تفرض فسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره ووجدانه.[2]

واللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي، أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة، والمستوى معقول والأدوار محددة

شويرال (1974) يتحدث عن "علم الظواهر" بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في إطار وسط محدد "معرف" ويتم فيه التساوي بين الذهاب والإياب للحركات في توازن ثابت.[3]

وحسب "**رويرن لغون**" اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية.[4]

-عملية ديناميكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة وهو سلوك طوعي ذاتي إختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا،يعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل للتعرف على ذاته وعلى عالمه ويمهد عنده سبل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزدداه تعقيدا أو يزداد معه تكيفا.[5]

1- 2أنواع اللعب:

يوجد اللعب في المجتمع على عدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة وهي كالآتي:

---

[1]- محمد أيوب شحمي، الارشاد النفسي الاجتماعي لدى الأطفال، طبعة1، دار الفكر اللبناني للنشر والتوزيع، 1997، ص153.

[2]- عطية محمود، مجلة علم النفس ، عدد 03، ص43، شهر سبتمبر.

[3] -IRWINHAHN, <L'entraînement Sportif Des Enfants>, Edition VIGOT, 1991,p23.

[4] -H.Mouloud, M.Samir,M.Laid , <Lapace des JEUX PRES SPORTIFS dansl'enseignement Secondaire>p18.

[5]-محمد أيوب شحيمي، الارشاد النفسي الاجتماعي لدى الأطفال، مرجع سبق ذكره، ص44.

أ- **اللعب العفوي:**

يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار.

ب-اللعب التربوي:

فهمت المدرسة الفعالة (النشطة) بأنه يمكن أن يقوم اللعب بدور تربوي وذلك خاصة عندما يكون الطفل في ريعان نموه بحيث يثير الانتباه، وينمي روح الملاحظة والتعاون، ويمكن للعب التربوي أن ينظم سلوكات الطفل ويهيئه للحياة الاجتماعية.[1]

ج- اللعب العلاجي:

يستعمل اللعب في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص، حيث أنه لايمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل، ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل (الرسم،الدمى الخشبية، اللعب ... الخ).[2]

1-3 قيمة اللعب:

اللعب أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:

-تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات.

-تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

- تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.

-تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.

---

[1]- H.Mouloud, M.Samir,M.Laid , <Lapace des JEUX PRES SPORTIFS dansl'enseignement Secondaire>p18.

[2] - - H.Mouloud, M.Samir,M.Laid ;p18.

-مساعدته على التكيف الاجتماعي.

- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.[1]

1-4 دور اللعب في تكوين الطفل:

اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن Lee " " يقول "لي أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفلعبر التنويع فيه، وله تأثير من عدة جوانب هي:

أ- الجانب الاجتماعي:

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء، واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي. [2]والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال.

ب- الجانب النفسي:

إن المحللين النفسانيين ينظرون إلى اللعب على أنه الطريق الأسمى لفهم المحاولات التي يقوم ذات الطفل للتوفيق بين الخبرات المتعارضة التي تمر بها، إذ يكتشف الطفل الذي يعاني من مشكلة خاصة في نفسه، عن طريق اللعب بشكل لاتعادله طريقة أخرى. [3]

اللعب يعطي ويعكس الحياة النفسية للطفل حيث يعتبر P.Mardoka " ويقول المسلك الوحيد الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس والتفريغ ".[4]

ج- الجانب البدني:

---

[1]- إلين وديع فرج، اللعب والشخصية السوية،(د. ط)، بيروت، 1986، ص21.

[2] -M-Boutaba Merhi , « Les jeux comme activité d'évite a l'école fondamental ,sous-la réaction de Mer Bouamna , A U.80.81.ISTS.pp 27-39 .

[3] -محمد حسن علاوي، علم النفس الرياضي، دار المعارف،(د.ط)، القاهرة، 1986، ص 120،121.

[4] -مجلة التربية، العدد 66، ص0، شهر أفريل.

توجد فوائد عديدة للعب تعود على البدن بالإيجاب، حيث يساعد على زيادة الوزن ونمو القدرات العضلية للطفل، لهذا يعتبر اللعب ضروريا في هذه المرحلة لتهيئة الطفل لاستقبال الأعمال والمهارات التي تتطلبها المراحل المقبلة، إلى جانب هذا،فاللعب ينمي العضلات الكبرى والصغرى التي تمكن الطفل من القيام ببعض الأعمال التي تتطلب مهارة يدوية معينة وتتضح أهمية اللعب في النمو الجسمي.[1]

1-5 تقسيم الألعاب:

يمكن تقسيم الألعاب الرياضية إلى نوعين هما: الألعاب الكبيرة واللعاب الصغيرة والألعاب الشبه الرياضية. أما الألعاب الكبيرة فهي ذلك النوع من الألعاب التي لها قواعد وقوانين متعارف عليها محليا ودوليا، وتحتاج عادة هذه الألعاب إلى مساحات كبيرة لإقامتها ولعدد كبير من الأفراد لممارستها ومزاولتها.

أما اللعاب الصغيرة فهي الألعاب التي ليس لها اتحادات دولية أو قوانين ثابتة،ويجب أن لا يغيب عن أذهاننا أن هناك عوامل كثيرة لها أثر كبير في تقسيم الألعاب ومن أهم هذه العوامل نجد:

أ- الجنس:

من المعروف أن هناك ألعابا للبنين تختلف عن العاب البنات، وذلك لاختلاف القوة العضلية والاستعداد الجسمي عند كل منهما، فمثلا نجد أن هناك بعض الألعاب التي يمارسها البنون لا تقبل عليها البنات أو يتعذر ممارستها من قبل البنات وذلك للأسباب السابقة. [2]

ب- السن:

لا شك أن الألعاب التي يمارسها الكبار وينتفعون بها تختلف عن الألعاب التي يمارسها الصغار ويقبلون عليها حيث أن العاب الصغار تطغى عليها النزعة الأنانية والفردية، في الوقت الذي يميل الكبار للواقعية والنشاط الجماعي، أي أن الألعاب تتماشى ومراحل النمو في محاولة إشباع نزعات الفرد في المراحل المختلفة من حياته.[3]

---

[1] -إلين وديع فرج، اللعب والشخصية السوية، مرجع سبق ذكره،ص 19.

[2] -إلين وديع فرج، المرجع السابق، ص 20.

[3] - فايز مهنا، التربية الرياضية الحديثة- طبعة 1، دار النشر أوتوستراد، دمشق 1985 ، ص 176،172.

ج- البيئة:

للبيئة أثر في تنوع اللعاب واختلافها، فنلاحظ مثلا أن المناطق التي تكسوها الثلوج تمارس نوعا خاصا من الألعاب مثل التزلج على الثلج، وغيرها من الألعاب التي تفرضها ظروف البيئة في الوقت الذي يمارس سكان المناطق المعتدلة ألعاب مختلفة مثل الهوكي وكرة القدم.[1]

د- العوامل الجوية:

إن الألعاب التي تمارس في فترة الشتاء مثل كرة القدم تحتاج إلى كثير من الجهدو النشاط وتتطلب برودة في الجو، وحاجة الجسم إلى بذل بعض الجهد للمحافظة على حرارته، أما الكرة الطائرة مثلا فهي من اللعاب التي يمكن ممارستها في فصل الشتاء فإن هذا النوع من النشاط يصبح من الصعب ممارسته لشدة برودة الجو وما يرافقه من عدم تحمل أصابع الفرد لضربات الكرة وصدماتها.

ذ-عوامل أخرى:

ومن أهم العوامل التي تؤثر بشكل كبير على نوع الألعاب، فسحة المكان والأدوات المستخدمة، فالمكان الفسيح يعطي للمربي الفرصة لاختيار الألعاب التي تناسب عدد الأطفال وإمكاناتهم ولكن ضيق المكان يحد من هذا الاختيار ويحتم عليه اختيار ألعاب محددة يمكن تطبيقها في هذا الحيز المحدود.

1-6 نظريات اللعب:

حاول العلماء في علم النفس في القرون الماضية وضع تفسيرات مختلفة لطبيعة اللعب ووظيفته وكانت أهم الأسئلة التي اعترضت أولئك الفلاسفة هي ما طبيعة اللعب ؟ولماذا يلعب الطفل بهذه الطريقة المعينة وما فائدة اللعب ؟

وكانت الإجابة على هذه الأسئلة تصد إلى حد كبير نظرة واتجاهات البالغين نحو لعب الصغار خلال الأزمنة المتتالية من التاريخ حتى الآن وسنذكر فيما يلي أهم النظريات:

[1] -فايز مهنا، التربية الرياضية الحديثة، نفس المرجع السابق، ص180.

أ- نظرية الطاقة الزائدة:

صاحب هذه النظرية كل من فريدريك سيلير وهاربارت سبانسر وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن وليس في حاجة إليها، ومما يؤيد هذه النظرية أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة ويضيف سبنسر إلى هذا بأن الطاقة الزائدة ليست قاصرة على النشاط العضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي.وهناك من يوجه نقد لهذه النظرية بأن اللعب لا يكون بدأ بوجود طاقة زائدة عند الطفل، فكثير ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق، ومع ذلك يستمر في نشاطه ويوصل ألعابه.

ب-نظرية الإعداد للحياة:

فقد أعد هذه النظرية كارل جروس سنة 1896 وهي مقاربة لنظرية شانلي هول فوظيفة اللعب إعداد الطفل للمستقبل، وأساسياته ليست الطاقة الزائدة ولكنه الدافع الداخلي لتكييف الشخص مع بيئته، فهي للطفل لكي يقوم وينمي استعداداته الموروثة أثناء محاولته التكيف مع المحيط المعقد. فاللعب يقوم بوظيفة لا تستطيع القيام بها الغرائز الآلية وحدها وبديهيا أنه أصلح وقت لهذا التكيف مع مرحلة الطفولة، فوظيفة اللعب في نظر جروس هي تمرين من نواحي النشاطات المختلفة التي يحتاجها الكائن الحي عند الكبار . كما النشاط اللعبي هو أكبر دافع لنمو الفرد وتقدمه، إذ كان جروس يرى في اللعب مظهرا في الترفيه العقلي والعضلي. كان التنبيه إلى هذا السؤال: لماذا توجد أنماط مختلفة للعب؟

أن هذه النظرية لها وجهان متباينان:

-فهي نظرية عامة في اللعب على أنه تمرين وإعداد سابق.

-ونظرية خاصة بتحليل الرمز.

إن اللعب حسب هذه النظرية إعداد للمستقبل وليس مجرد تمرين، فرأي جروس "لعب الطفولة عبارة عن إعداد السلوك الغريزي إعدادا صحيحا".[1]

ج- نظرية الغريزة:

ترى هذه النظرية أن الإنسان له اتجاهات غريزية تظهر نحو النشاط في فترات عديدة من الحياة، فالطفل يتنفس، يضحك، يمشي، يقف...، وهذه الأمور غريزية تظهر طبيعية والتطور بلا تخطيط وبلا

[1] -ليلى يوسف، اللعب والتربية الرياضية،(د.ط)، المكتبة الأنجلومصرية، القاهرة، 1962 ، ص 560.

د- نظرية الميراث:

اللعب والألعاب جزء لا يتجزأ من ميراث كل فرد، فالمجتمع إنما يكرر الأشياء الأساسية للعب، التي استخدامها القدماء، فهناك الألعاب تكون جزءا رئيسيا من حياة الناس اليومية، لأجيال كثيرة جدا ومن هذه الألعاب التسلق، الرمي، الجري، وما اللعاب الحديثة إلا صورة متطورة لهذه الألعاب القديمة .[2]

ويقصد بهذه النظرية التي وصفها شانلي هول هي أن اللعب انتقال من جيل إلى آخر عبر العصر القديم، أي أن الماضي هو مفتاح اللعب.

د- نظرية ديناميكية الطفولة:

لقد وضع هذه النظرية عدة باحثين في علم النفس، فنجد "كارل" الذي يرى في اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الدميمة وتحويله إلى ميول مقبولة وهذا عن طريق التوجيه، ويهتم كارل بوظيفة اللعب في التعويض، ولقد اهتم بالحديث عن هذه الوظيفة الكثير من علماء علم النفس ويرى تايلور والسيد كارتي بأن الهدف هو الإشباع النفسي الحر، ويقول كلونق بأن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات، وينادي بالاباترد في كتابه علم النفس الطفل، إن وظيفة اللعب هو أن يسمح للطفل أن يعبر لذاته وينمي شخصيته.

إن جميع هؤلاء العلماء يؤيدون بصفة أو بأخرى أن اللعب بنيته طريقة لتنمية الذات واتزانها، لكن ما هي إذن طبيعة ديناميكية الطفولة ؟

يرى بيري تيجاك بأن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب نظرا لوجود خصائص معينة للآليات النفسية، لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب،ومن خلال هذا يقسم فيجير بيراي تيجك ديناميكية الطفولة بأربع خصائص يمكن أن تفسر طبيعة اللعب هي:

-نقص التوافق الحركي النفسي والعقلي.

1-علي بشير الأفندي، إبراهيم الحومي،عبد الوهاب فؤاد،المرشد الرياضي والتربوي، طبعة 1- المنشأة العامة للنشر والتوزيع والإعلام، طرابلس ، 1980 ،ص160.

[2] - تشارلز بيوتشر، ترجمة حسن معرض،أسس التربية البدنية،(د.ط)، المكتبة الأنجلومصرية، القاهرة، 1964،ص09.

-الاندفاع والفعالية.

-الحاجة إلى التفاهم الراجع إلى المشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية.

-التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى مما ينشئ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

إذن حسب هذه الديناميكيات التي تسيطر على الروابط بين الطفل وبيئته، يتكون اللعب وتتضح قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل اللاعب وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان اللعب [1] ، ومن خلال هذه النظرية نستنتج أناللعب ما هو إلا وسيلة يستخدمها الطفل بطريقة لا شعورية حتى يتفاعل مع الوسط الذي يعيش فيه ومنه يمكن القول أن هذه النظرية تعتبر الأكثر واقعية مقارنة بالنظريات الأخرى.

ذ- نظرية أدلر في اللعب:

يقول أدلر في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة.

كما أن عن طريق اللعب يمكننا مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عامبملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى أدلر إن النظرية السابقة لم تعط تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط آخر لا بد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا جسميا أو عقليا.[2]

2-الألعاب الإلكترونية :

2-1- تعريف الالعاب الالكترونية :

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل،محكوم بقواعد معينة ،بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ،ويطلق على لعبة بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية

[1] -وليد الشويكي، العربي العلمي، ملحق علمي لمجلة العربي، العدد 05 ، أكتوبر 2005 ، ص 08.

[2] -وليد الشويكي،مرجع سبق ذكره، ص 09.

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تفاعلية ،لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها ولأجل هذه النظم يأتي رد فعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين.[1]

الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد، هذا الأخير الذي يدعى" **اللاعب**"، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو الرموزالتي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر –الجهاز الأكثر استعمالا سنة – 2005 مثل الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة والتي من أهمها **إكس بوكس البلاي**X–Box ، **ستايشن** ك Play Station ، كما تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كل عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا امكانية عرض – أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو ،"Médiéval " لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية[2].

كما أنها برمجيات تفاعلية تحاكى الواقعا حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كمبيوتر فيديو ،هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ،بهدف التعليم أو التسلية والترفيه[3].

---

[1]– Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E.

[2]– الموقع الالكتروني: www.jeu–video.com .

[3]–الموسوعة العربية السورية ، العدد03، أكتوبر.

2-2-نشأة وتاريخ تطور الألعاب الإلكترونية :

أ- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى " ألان لوديبار دار " « Alain le débarder» بأن العالم الألعاب الالكترونية مرّ بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها . تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة و بصعود قوي للقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها ،وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبار دار"

-المرحلة الأولى :

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ pong " و حرب الفضاء « space war » التي اخترعها فيزيائي و مهندس إليكترونيك ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات.

-تطور القدرة الش ا رئية للأطفال و الم ا رهقين منذ سنوات الخمسينات.

-تطور استعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة processeur micro المسوقة مع مؤسسة " إينتال" intel عام 1971 ،و في عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الألعاب الالكترونية " أتاري atari "و أدخل أول لعبة أقواس الكترونية (بونغ pong) و في أول عام pong»بونغ « و أدخل أول لعبة أقواس الكترونية atari » أتاري « الألعاب الالكترونية باعت أتاري أكثر من 10 ألاف ألة ، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ ،لتشتري مؤسسة "وارنر warner " في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .

قد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر" apple أبل" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر" أبل 2– apple 2" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 و سيبقى بوشنال و أتاري الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية[1].

-المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي2600 VC من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (EDITION des jeux) و التي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك– مان PAC–MAN" التي اخترعت في اليابان "توروايواثاني" لمؤسسة "نامكو NAMCO" و اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضارين ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالردئ.

أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ،عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ،وانهارت المبيعات ابتداء من سنة1983 و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ،باعت مؤسسة" وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودو COMMODORE" و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو NAMCO" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن " نينتاندورNENTANDO" و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس NES" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس NES" مدللة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

1–ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2– تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات.

1–مريم قويدر،أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير،كلية علوم الاعلام والانصال،كلية العلوم السياسية والاعلام ،جامعة الجزائر3، 2012\2011، ص45،46.

3- البطل المميز ل "نيس "وهو ماريو MARIO، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ DONKEY KONG"، مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات ،البيانية GRAPHISTE شيجيرو مياموتو SHIG MIYAMOTO و جهاز ا رئد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

-المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور COMMODORE " و"سينكلير SINCLAIR " و"أمستراد AMSTRAD" ،وفي عام 1986 "أتاري أ س تي ATARI ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ،و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل [1].

تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين **"INFOGRAPHISTES"** المستقبلين و الموسيقيين أظهروا مها ا رتهم من خلال ألعاب مثل **"أميغا AMIGA"** أو أتاري **Atari A S** .

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :"بي سي pc" أو "أبل apple"،وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض ،معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت "يننتاندو" في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

-المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " و عبر" سوبرنيس" " **nes super**" و كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي "سيغا **sega"** ،وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي pc،وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل

[1]-مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، مرجع سبق ذكره، ص128.

-المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة **processeurs dédies** و استعمال القرض الضوئي المضغوط **cd-rom** و الألعاب على الشبكات المحلية **lan** و على الانترنيت [1].

كما تسجل ي هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو"**سوني sony"** بلعبته **"بلايستيشن play station"** و احتتم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و " **نينتاندو**" مما أزال "سيفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو **"ركروفت croft lara"** التي حققت أرقاما قيساسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية **"ايفركويست ever quist" ،" ultima online أولتيما أونلاى"** و ألعاب **"أ ف بي أس fps"** المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مها ا رت الرمي بأسكة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها **"دوم doom"** ، ثم **"هالف لايف half life "** وتبقى " **نينتاندو** " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل **"البوكيمونات les pokemones** التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي ، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا [2].وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو.

-المرحلة السادسة :

بدأت المرحلة السادسة بدخول **ميكروسفت** " **microsoft** " و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي **أس 2 –ps2 و غايم كوب game cube و** ايكس بوكس x box .

1-أحمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات،أطروحة دكتوراه، قسم علوم الاعلام والاتصال،كلية العلوم سياسية والاعلام ،جامعة الجزائر،2008\2009، ص144.

2- أحمد فلاق ،المرجع نفسه ص115.

-المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو "و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل **نينتاندو دي أس nintendo d s** كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز **البلايستيشن play Station** المتنقل **psd** و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في هر سبتمبر 2004.

في مارس 2005 وصل جهاز **سوني** " **بي أس دي** إلى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز **بلايستيشن – 3 –** الذي وصل إلى الأسواق ع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد **أيكس بوكس 360--360 x box** .

قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، و قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية ،فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق برا مج الألعاب على عارضات التحكم [1].

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات ، وتحاول مؤسسة " **سوني sony**" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عا رضاتها من مثل تطوير " **بلايستيشن play station** " إلى **"بلايستيشن وان ps one"** و **بلايستيشن تو ps2** إلى **بلايتيشن اكس psx** و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت Microsoft على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها ، خاصة و أن **سيغا Sega** اعتمدت على هذه الإست ا رتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

[1]– أحمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات، نفس مرجع سبق ذكره،ص115.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة **إليكترونيك "أرتس المنتجة للعبة Fifa"** الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة.

لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع ال ا زئر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الفولف في اجل الأمكنة في العالم و نزول المنحدرات الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول[1].

ب- تطور الألعاب الإلكترونية:

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك **آرتس** المنتجة للعبة–FIFA– هيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها **5.2** مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا، في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب

[1]– نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهيقين المتمدرسين، رسالة ماجستير،تخصص الارشاد النفسي الرياضي،جامعة الجزائر،يوسف بن خدة ،2008،ص115.

3-2- أنواع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها:

3-2-1- أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية:

توجد ثلاثة أنواع رئيسية معروفة من الأجهزة التي يمكن من خلالها امكانية اللعب بلعبة فيديو خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب وكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب التي قد تكون عبارة عن منافسة رياضية -لعبة عسكرية-التنزه والصيد وغيرها.

أ- الألعاب على جهاز الكومبيوتر:

إن ألعاب الفيديو على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية) لوحة الكتابة،الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصى قيادة المروحية أوالطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة(3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت[2].

ب- أجهزة اللعب الالكترونية:

هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة.

---

[1]-وليد الشويكي،العربي العلمي،ملحق علمي لمجلة العربي ،العدد 05،أكتوبر 2005،ص15.

1- نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهيقين المتمدرسين، رسالة ماجستير،تخصص الارشاد النفسي الرياضي،جامعة الجزائر،يوسف بن خدة ،2008،ص69.

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد X-Box، وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت **Microsoft** وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني **Sony** مثل 1،2،3 Play Station وأجهزة شركة **نينتاندو**Nintendo والتي تعرف باسم Game Cube.[1]

ت- **أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:**

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل المسدس أوالرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة.

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب:

أ- **أجهزة أحادية اللعب:**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- **أجهزة متعددة اللعب:**

والتي ظهرت في بداية الثمانينيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام **Jamma** الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

3-2-3-أنواع الألعاب الإلكترونية:

-الأكشن (action) :

ألعاب الأكشن تتطلب الحركة السريعة ،وغالبا ما ترتبط بالقتال.

[1]- موقع الالكتروني :www.jeu-video.com

-بيتم أب (Beat'em Up):

ألعاب البيتم أب تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف كما في الألعاب الهاك آند سلاش (slash @Hack) في العديد من المراحل أو المناطق. الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم ،أو المرور على طول المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول لنهايتها.[1]

-القتال(fighting):

ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة ،وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة ،وفي وقت (غالبا دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاعب الاخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور،تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعبة ومن أشهر ألعاب هذا النوع ستريت فايتر(street fighter)[2]

-الكرة والدبابيس :

ألعاب الكرة والدبابيس وتسمى أيضا الفليبر(flipper) أو البينبول (pinball) هي ألعاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة ،في الكثير من الأحيان تحتوي على أمور خيالية غير موجودة في لماكينات الحقيقية، بوكيمون بينبول (pinball pokémon) هي إحدى الألعاب المشهورة بهذا النوع[3].

- **المنصات :**
- من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادى السقوط، وتشتمل أحيانا على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية من أشهر ألعاب المنصات القنفذ سوليك (sonic).
- **تصويب منظور الشخص الأول (first-person shooter):** من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصا المسدسات ،يتحكم اللاعب في شخصية واحدة بواسطة المنظور

---

[1]-عادل سلطاني،الالعاب الالكترونية وتأثيرتها في إعادة تشكيل الثقافة الشباب في عصر العولمة، جامعة محمد خيضر ،بسكرة، رسالة ماجستير، قسم علوم الاجتماعية،خصص علم الاجتماع الاتصال وعلاقات عامة،2011\2012،ص56.

[2]-ألعاب الفيديو ،وكيبيديا، تاريخ الزيارة ، الجمعة08 مارس2019، على الساعة 19:29.

[3]- عادل سلطاني، الالعاب الالكترونية وتأثيرتها في إعادة تشكيل الثقافة الشباب في عصر العولمة، نفس المرجع السابق.

- **شوتم أب(shoot'em up)**: في ألعاب **الشوتم أب** يتم التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية بطائرة حيث يتم المركبات الأخرى أو الأغراض المتناثر في المراحل ،من أشهر ألعاب هذا النوع ستار فوكس **(Star Fox)**.

- **تصويب منظور الشخص الثالث (Third-Person Shooter)**: ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيرا لمنظور الأول ،الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به، من الأمثلة على هذا النوع **غراند ثفت أوتو (Grand Theft Auto)** [1]

-الألعاب الإستراتجية:

حيث تقسم الألعاب الإستراتيجية " التفكير "إلى أربع أنواع وهي:

-ألعاب المغامرة و التفكير jeux d'aventures réflexion:

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها العاب المغامرة و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افت ا رضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص،يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

-ألعاب الإستراتيجية jeux de stratégie économique:

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج و تمثيل الميكانيزمات لسير المدينة و بقائها، لكنها تتطلب التفكير و القدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، و المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد مافي الواقع :اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديمغرافي...الخ، و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها،من الصناعات و المالية و كذا التوت ا رت الاجتماعية الواردة الحدوث من

[1]- الموسوعة الحرة ويكيبيديا، أنواع ألعاب الفيديو،http://ar.wikipedia.org/wik .

-العاب الإستراتيجية العسكرية jeux de stratégie militaire:

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي،فمن اجل النجاح يجب عليه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع أوالرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الاستراتجية الاقتصادية، قدرات للتقييم و التحليل وسرعة التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرا رات فورية.

-الألعاب التقليدية jeux traditionnels:

و المقصود بها الألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام" ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورعريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

-العاب المحاكاة :

تعد العاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورن للواقع، وهو بذلك اقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل من ميكروسوفت، و التي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و "flight simulator" فلايت سيمولاتور الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم، و يرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة

[1]-أحمد فلاق، ، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات ،مرجع سبق ذكره، ص107.

-العاب غير الممتعة :

على العموم تدل عبارة" لعبة الكترونية "على احد الأنواع الثلاث السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة او الألعاب الإسترا تيجية و التفكير أو العاب المحاكاة، و فيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة التي **logiciels** "**Ludo éducatifs**عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك" برامج اللعب التربوية تأخذ صورة العاب المغامرة حقيقية، فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما،وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

و ضمن نوع أخر، من الصعب وضع الإعمال الفنية التفاعلية" **les oeuvres d'arts interactives**" ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الإعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات و المشاهد الفيديو و بناءات الفنية شكين مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان" الجسم المشاهد"، وهنا يتوافق الرسم و الكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل.

المصممة للأطفال الذين يت ا روح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة، "**ateliees créatifs**" إما ورشات الإبداع فهي تقطب كثير الأطفال الصغار إذا أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع،ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

[1]– نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهيقين المتمدرسين، مرجع سبق ذكره،ص108.

تصنيف أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في ان واحد "**Stéphane natkin**" ويقدم **ستيفان ناتكين** وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أو بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينهما، وعلى هذا الأساس فان هنالك نوعان من الألعاب الفيديو :الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الألعاب التي تمارس من عدده لاعبين.[1]

3-1- مفهوم المراهــقة :

المراهقة فيما اتفق معظم العلماء أنها بوابة الرشد ونهاية فترة الطفولة وفيها يكتمل النمو الجسمي، العقلي والاجتماعي وتبدأ بصفة عامة في سن 12 سنة وتمتد في أغلب الأحيان إلى 18 سنة وفي أحيان أخرى إلى 22 سنة.

وتعتبر هذه المرحلة مرحلة التغييرات العميقة في حياة الفرد بدءا بالنمو الجسمي والتقلب الشديد الانفعالات والتغيرات العضوية الأخيرة تسبب الظواهر الخاصة بالمراهقة كما تتميز بظهور المشاكل في جميع أوجه التكوين النفسي وإذا كانت هذه المشاكل تعود لأسباب عضوية فإن بعضها الآخر يكون نتيجة إهمال تربوي أو اضطراب في الرعاية أو عدم الاهتمام بهذه المرحلة،ولهذا يجب على المربين والأولياء مراعاة

ما يلي:

العمل على نشوء الثقافة الصحية بين المراهقين وتحديد برنامج رعاية صحتهم وذلك بواسطة التربية الخلقية وتدريبهم على استخدام الأسلوب العلمي في التفكير وتنمية القدرة على التجديد والاجتهاد والابتكار كما يجب عليهم إقامة علاقة مستمرة مع جميع أفراد المجتمع وكذا يجب وقايتهم من الانحراف والتسيب.[2]

-تعريف المراهقة :

المراهقة مرحلة حساسة يعيشها المراهق وهي مرحلة انتقالية بين الطفولة وسن الرشد غير أن هذه المرحلة ليست بهذه البساطة من التعريف فمنذ أنحظيت باهتمام السيكولوجيين أخذت التعاريف تتوسع حسب المجالات والجوانب التي تحيط بها.

---

[1]-نمرود بشير،مرجع سبق ،ص110.

[2]-مصطفى رزيق، خفايا المراهقة،(د.ط)، دار النهضة العربية، دمشق، 1960 ، ص09 .

أصل الكلمة من فعل راهق بمعنى تدرج نحو النضج بدراسة التغيرات التي تطرأ على الفتى من الناحية البدنية والجنسية والعقلية والاجتماعية وهي التي تنقل المرء من مرحلة الطفولة إلى فترة الشباب فهي إذن جسر يعبر عليه المرء من طفولته إلى رجولته.[1]

ويرى توفيق الحداد المراهقة بأنها الاقتراب والدنو من الحلم، والمراهق هوالطفل الذي يدنو من الحلم واكتمال الرشد، والتدرج نحو النضج الجنسي، العقلي والانفعالي.[2]

وقد عرفت أيضا نواحيها المختلفة إذ ورد أن المراهقة متعددة،فهي فترة نمو جسدي وظاهرة اجتماعية ومرحلة زمنية كما أنها فترة تحولات نفسية عميقة.[3]

كما درست من ناحية السن فهي مرحلة انتقال من الطفولة إلى سن الرشد وتمتد من سن 12 سنة أو قبل ذلك بعام أو عامين أي أن من السهل تحديد بداية المراهقة لكن من الصعب تحديد نهايتها.[4]

ومن ناحية التصرفات هي الفترة الممتدة من العمر التي تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف والانفعالات الحادة والتوترات العنيفة[5] وهذا التعريف هو الذي ذهب إليه **مصطفى غالب الزيدان** المراهقة جسر انتقال من الطفولة إلى الشباب وهي مرحلة حرجة جد مشحونة بالمصاعب والأزمات التي ترافق عملية تأكيد الذات في عالم الآخرين خلافا للطفولة التي تتسم بأنها مرحلة خضوعية وتقبلية.[6]

من خلال التعاريف السابقة نستطيع تحديد تعريف عام للمراهقة لكونها مرحلة أساسية من حياة الفرد وفترة حاسمة في تكوين شخصيته، حيث تتسم بتغيرات فيزيولوجية، انفعالية وعقلية وهذه التغيرات هي التي تحدد ميولات المراهق على مواقفه الحياتية في المحيط الخارجي.

- مرحلة المراهقة :

أن مرحلة المراهقة تأتي بعد انتهاء مرحلة الطفولة .وتظهر فيها تغيرات كبيرة و اضطرابات جدية في جميع جوانب المراهق الجسمية، و الاجتماعية، و الانفعالية، و العقلية .تترتب العديد من المشكلات

---

[1]-مصطفى رزيق، نفس المرجع، ص10.

[2]--توفيق الحداد، علم النفس الطفل، طبعة1 ، بدون سنة، ص104 .

[3]-ميخائيل إبراهيم أسعد، مشكلة الطفولة والمراهقة، طبعة1، دار الآفاق الجديدة ، بيروت، 1991، ص225 .

[4]-حامد عبد السلام زهران، علم الطفولة والمراهقة،(د.ط)، دار عالم الكتابة، القاهرة، 1977 ، ص279 .

[5]-محمد علي، سيكولوجية المراهقة،(د.ط)، دار البحوث العلمية، الكويت، 1970 ص25 .

[6]-فؤاد البهي السيد، الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة،(د.ط)، دار الفكر العربي،القاهرة، 1995 ، ص217.

وفي مرحلة المراهقة تنطلق نوبات الغضب من قبل المراهق لأتفه الأسباب و تكون انفعالاته حادة، و هناك أيضا تغيرات تحدث على الصعيد الاجتماعي، إذ أن المراهق يغير من نظرته في علاقاته الاجتماعية، فيميل إلى تكوين علاقات جديدة و قضاء الوقت مع جماعته الذين يقاربونه بالسن أو يشاركونه الاهتمامات أكثر من قضائه الوقت مع الأهل و الوالدين و حضو ره للاجتماعات العائلية التي كانت مصدرا للفرح و السرور من قبل.[1]

-علاقات المراهق:

أ- علاقة المراهق بالأسرة:

للروابط العائلية أهمية خاصة في تنشئة المراهق وتنميته فعلاقة الوالدين فيما بينهما والاتفاق بينهما وخلق جو هادئ ينشأ فيه الفرد نشأة متزنة يترتب عليها تمتع الأبناء بالثقة بالنفس أما إذا حدث العكس سواء بالطلاق أو الهجر ينشأ في الأولاد مشكلات أو التهديد، كل هذا له أثر في قدرة الطالب على التركيز والاستيعاب خاصة أن بداية مرحلة المراهقة تميزها الميولات الأودبية فتعامل الأسرة مع هذا المشكل بإيجابية يساعدهم على استخدام استقلاليتهم استخداما ايجابيا وبناءا.

ب-علاقة المراهق بالثانوية:

إذا كان المنزل يعتبر المكان الأول الذي يعمل على تكوين شخصية المراهق وتوجيهه وجهة سليمة ومتكاملة فإن المدرسة المكان وهي الوحدة الاجتماعية التي تقوم بدور هام في تنمية شخصيته لمعطيات المجتمع الخارجي الذي يواكبه، وحجر الأساس أو الطرف الفعال في هذه العملية هو الأستاذ الذي يجب عليه تحقيق التوافق الاجتماعي والانفعالي للتلاميذ.

تعتبر الثانوية من أدق المراحل التعليمية، لذلك فهي تتطلب أساتذة أكفاء ومؤهلين ويكونوا على دراية كاملة لأسرار المراهقة ومشاكلها كما يجب على الهيئات التربوية توعية المراهقين في ما يخص الاهتمام

[1]- سارة محمود عبد الرحمن، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظرالمعلمين والأطفال نفسهم ، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمنتهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط،2016،ص13.

ج-العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ:

إن علاقة الأستاذ بالتلميذ تلعب دورا هاما وأساسيا في بناء شخصية المراهق لدرجة انه يمكننا اعتبارها المفتاح الموصل إلى النجاح التعليمي أو فشله إذ يعتبر التلميذ مرآة تعكس حالة الأستاذ المزاجية والانفعالية واستعداداته لأداء عمله، فهو إن أظهر روح التفتح للحياة، إذن فالعلاقة التي تربط الأستاذ بالتلميذ ليست سهلة وبالأمر الهين كما يتصوره البعض، فنجاح أو فشل هذه العلاقة مرتبط ارتباطا وثيقا بمجموعة من العوامل المعقدة كعلاقة التلميذ بوالديه فإن كان الاحترام تكون كذلك مع الأستاذ وإن كان العكس حدث كذلك مع الأستاذ[2].

كما يجب على الأستاذ التعامل بحياد ولطف مع التلميذ كون هذه المرحلة يشعر التلميذ بمتطلبات نفسية ورفض التقيد حيث يبدأ في الرغبة في إثبات الذات عن طريق المعارضة من أجل المعارضة ويتعرف على نوع التعامل مع الغير واكتشاف بعض المفاهيم الخاصة بالعلاقات الإنسانية.

وعليه يجب لفت انتباه الأستاذ إلى التركيز إلى الانعكاسات النفسية وعلى التطبيقات التربوية، كما لا يجب إهمال تصرفات الأساتذة وسلوكاتهم وأخلاقهم لما لذلك من انعكاسات على شخصية التلميذ.

3-2-خصائص المراهقة:

أ-الخصائص الاجتماعية:

المجال الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق يحتم عليه قوانين وتقاليد يجب عليه احترامها وهو لا يريد التقيد بها لأنها تحد من حريته وبالتالي التمرد عليها فينشأ صراع بينه وبين المجتمع الذي يعيش فيه:

-الميل إلى الجنس الآخر، ويؤثر هذا الميل على نمط السلوك ونشاطه ويحاول جذب انتباه الجنس الآخر بطرق مختلفة.

---

[1]-نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، بن يوسف بن خدة ، معهد التربية البدنية والرياضية ،الجزائر ،2008،ص82.

[2]- سارة محمود عبد الرحمن، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظرالمعلمين والأطفال نفسهم، مرجع سبق ذكره،ص83.

-الثقة وتأكيد الذات ويخفف من سيطرة الأسرة ويؤكد شخصيته ويشعر بمكانته.

-الخضوع لجماعة النظائر حيث يخضع لأساليب جماعة أقرانه ونظمهم ويتحول من ولائه الجماعي من الأسرة إلى النظائر.

-يدرك العلاقات بينه وبين الأفراد الآخرين فيلمس بحريته أثار تفاعله مع الناس فينفر بحريته إلى السلوك الذي يلائمه بين الناس وبين نفسه.

-اتساع دائرة التفاعل الاجتماعي : تتسع دائرة نشاطه ومخاطر حياته الاجتماعية ويتضح فيما يلي:

-**التمرد** : حيث يتحرر من سيطرة الأسرة ليشعرها بفرديته ونضجه واستقلاليه ويعصي ويتمرد ويتحدى السلطة القائمة في أسرته.

-**السخرية** : يميل المراهق أحيانا إلى السخرية من الحياة الواقعية التي يعيشها لأنه لا يؤمن بالمثل العليا التي لا علاقة لها بواقعه، ولكن بالاقتراب من الرشد، فإنه يقترب أيضا من الواقع الذي يحيط به.

-**التعصب** : إن تعصب المراهق لأراء أقرانه يزداد بين 12-16 سنة كما يبدو تعصبه في السلوكات العدوانية كالنقد اللاذع والألفاظ الغير لائقة.

-**المنافسة** : يميل المراهق في بعض الأحيان إلى منافسة جماعة أقرانه في نشاطاتهم المختلفة الأبعاد ويعتبر ذلك وسيلة لتأكيد مكانته.[1]

ب-الخصائص الانفعالية:

إن انفعالات المراهق تختلف في نواحي كثيرة عن انفعالات الطفل وكذلك الشباب بحيث تمتاز الفترة الأولى من المراهقة بأنها فترة انفعالات عنيفة إذ نجد المراهق في هذه السنوات يثور لأتفه الأسباب شأنه في ذلك شأن الأطفال الصغار، وترجع هذه الظاهرة إلى نمو الجسم السريع والتغيرات

المفاجئة التي تصعب البلوغ[2] .

[1]- مخائيل إبراهيم، مشكلة الطفولة والمراهقة، مرجع سبق ذكره،ص191.

[2]- مخائيل إبراهيم، مشكلة الطفولة والمراهقة ،مرجع سبق ذكره،ص193.

كل هذه العوامل المتشابكة والمعقدة تؤدي إلى ما يعانيه المراهق من الحساسية الشديدة وصراع نفسي حاد وأحيانا مظاهر يأس وكآبة وقد يفر ممايقاسيه إلى أحلام اليقظة التي تأخذ معظم أوقات يومه وهذا ما نوضحه فيما يلى:

حساسية شديدة : يتأثر المراهق سريعا لأتفه الأسباب والتأثيرات الانفعالية فهو مرهف وهو رقيق الشعور تسيل مدامعه، ويكون منطويا على نفسه وكذلك منعزلا على الآخرين ويتأثر حين ينتقده الناس ولو كان النقد هادفا وصحيحا ثم إنه شديد الحساسية (لأي اختلال في الهرمونات التي تفرزها غدد جسمه)، لما يسمع مواعظ خلقية أو قصص تاريخية أو بطولية، وترجع هذه الحساسية إلى اختلال في الهرمونات التي تفرزها غدد جسمه وإلى النمو السريع كما سبق ذكره، ثم إلى قدرة المراهق على التكيف مع البيئة المعقدة بينما هو لا يزال عاجزا عن التحكم الكامل في جسمه وتغيراته ويجب على الآباء والأساتذة أن يراعوا هذه الحساسية وأن يكونوا أصدقاء مخلصين.[1]

-صراع نفسي : الصراع الانفعالي في المراهقة ينشأ في نفسية المراهق بين مجموعة دوافع قوية جارفة ترتكز حول البحث لنفسه عن مركزه ودوره في هذا المجتمع، وبين مواقع العالم الخارجي وتقاليده وعاداته.

ويبدوا أن هذا الصراع يبلغ حده الأقصى في أوائل فترة المراهقة ويؤثر في جميع سلوك المراهق، كونه ينتقل من حالة لأخرى.

-مظاهر يأس وقنوط وكآبة : يتعرض بعض المراهقين لحالات من يأس والحزن والقنوط نتيجة لما يتعرضون له من فشل وإحباط بسبب أمانيهم العريضة وعجزهم عن تحقيقها، ويدفعهم ذلك إلى العزلة والانطواء على الذات وقد يشتد اليأس ويسوقهم إلى التفكير عن التخلص من الحياة وأعباءها وهنا تظهر حوادث الانتحار حيث يقدر بعض المراهقين بدون أمل نتيجة لما يعيشونه من ضياع واغتراب.

-الرغبة في مقاومة السلطة : يعتقد المراهق أن الناس لا يفهمون أي شيء رغم أنه شابا وأن والداه يريدان فرض السلطة عليه تدخلا كأنه لايزال طفلا وأنهما من جيل قديم لا يفهم شيئا وقد يرى رغبتهما في المساعدة تدخلا نصيحتهما تسلطا وإهانة فيلجأ إلى إثبات شخصيته المحالفة في بعض الأحيان قد يرفض النظام المدرسي لأنه يرى قيودا عليه.

-كثرة أحلام اليقظة : يجد المراهق في أحلام اليقظة إشباعا لأمانه ومتنفسا لرغبته التي لم يتمكن من تحقيقها في الواقع بسبب قيود المجتمع فيحلم في نجاح دراسي متفوق ورجولة كاملة قوية أو ثروة طائلة

[1]- عاقل فاخر، مشكلات المراهقة،طبعة1، دار الفكر العربي، مصر ،1994،ص95.

ج-الخصائص العقلية:

من الناحية العقلية فهو لا ينمو بسرعة واحدة في جميع الأعمار، فقدأثبتت الأبحاث أن هذا النمو يكون طبيا في الصغر ويلي ذلك فترة نمو عقلي سريع وذلك خلال فترة الطفولة المتأخرة حتى فترة المراهقة المبكرة ثم يأخذ النمو العقلي ابتداء من عام السادس عشر في البطء، إن هذا الارتفاع في عالم الطفولة وخاصة في مرحلة المراهقة يؤثر بدوره على خبرات الطفل وعلى قدراته العقلية المختلفة كالانتباه والتذكير والتفكير والاستدلال والتخيل.

-**القدرة على الانتباه** : تزداد القدرة على الانتباه الإرادي في مرحلة المراهقة فيصبح باستطاعته استيعاب مشاكل طويلة ومعقدة بيسر وسهولة.

إن التلميذ الثانوي يصبح قادرا على الاستمرار في الواحد لمدة أطول كما يمكن أن يفكر باستمرار في موضوع واحد معقد دون ملل أربع ساعات كاملة كما في الامتحانات العادية.

- **التذكر** : فالتذكر يقتصر على القدرة على استطاع العلاقات الجديدة بين الموضوعات المتذكرة ولذلك لا يتذكر الموضوع جيدا إلا إذا فهمه تماما وربطه بغيره، ووضعه في الكل المنظم الذي تتبلور فيه خبراته.

-**التفكير والاستدلال** : يقول" **جيتيس"** "**Jitus** " أنه كلما كان الطفل صغير السن ازداد تركز تفكيره العادي حول الحوادث العادية المتصلة بخبراته الشخصية المباشرة وأموره الذاتية، فإذا ما تقدم به العمر أصبح إذا أكثر قدرة على أن يشغل نفسه بأمر مباشر وأن يعالج أموره المعنوية التي تختلف عن المشكلات المحسوسة ويمكن ملاحظة هذه التغيرات فيما يتصل بزيادة المعاني المرتبطة بمختلف ألفاظ اللغة التي يستعملها وفيها يظهر أهم اهتماماته بالأمور الاجتماعية ومن القدرة على معالجتها، وفي قدرته على إدراك ما يقع في العالم الواسع من حوادث ماضية ومستقبلية.[1]

- **القدرة على التخيل** : المراهق في هذه المرحلة يكون واسع الخيال وذا خصوبة كبيرة يبدو ذلك في مواضيع التعبير التي يكتبها والتي تظهر ميله إلى التزيين والزخرفة وحبه للطبيعة كما ينمو لديه التخيل المجرد والذي يعتمد على الصورة اللفظية ويمكنه هذا التخيل من التفكير العلمي ويتجه هذا التخيل أحيانا

[1]-عبد الرحمان العيساوي، مرجع سابق، ص40-41.

د-الخصائص النفسية:

أبرز مظاهر الحياة النفسية في فترة المراهقة رغبة المراهق في الاستقلال عن الأسرة وميله نحو الاعتماد على النفس، فنتيجة للتغيرات الجسمية التي تطرأ على المراهق يشعر أنه لم يعد طفلا قاصرا، كما لا يجب أن يحاسب على كل كبيرة وصغيرة، أو أن يخضع سلوكه لرقابة شديدة من طرف الأسرة أو وصايتها، فهو لا يجب أن يعامل كالطفل ولكنه من الناحية الأخرى ما يزال يعتمد على الأسرة في قضاء حاجاته الاقتصادية وفي توفير الأمن والطمأنينة.

ذ-الخصائص الجسمية:

تمتاز مرحلة المراهقة بسرعة النمو الجسمي واكتمال النضج، حيث يزداد الطول والوزن وتنمو العضلات والأطراف، ولا يتخذ النمو معدلا واحدا في السرعة في جميع جوانب الجسم، كذلك تؤدي سرعة النمو هذه إلى فقدان المراهق القدرة على الحركة،ويؤدي ذلك إلى اضطراب سلوك الحركة كذلك يلاحظ زيادة إفرازات الغدد وضعف بعضها الآخر[2].

3-3-مشاكل المراهقة:

إن مشكلات المراهقة من المشكلات الرئيسية التي تواجه المراهقين في هذه المرحلة كعدم التوافق مع البيئة وانحرافات الأحداث من اعتداء والسرقة والهروب، فاليوم المراهق أصبح يواجه المجتمع كله بنفسه بما فيها المدرسة والهيئات الاجتماعية بصفة عامة، وكل المنظمات التي لها علاقة بالأولاد، فكلها مسؤولة عن حالات القلق والاضطرابات في حياة هؤلاء في الوقت الحالي ومن بين هذه المشاكل نذكر منها.

[1] - عبد الرحمان العيساوي، نفس المرجع، ص42 .

[2] -عبد الرحمان العيساوي، مرجع سابق، ص46

أ-المشاكل النفسية:

من المعروف أن طبيعة المراهق في هذه المرحلة التطلع نحو التحرر والاستقلال بشتى الطرق والوسائل والأساليب، فهو لا يخضع لقيود البيئة وتعاليمها وأحكام المجتمع والقيمة الخلقية والاجتماعية، وعندما يشعر أن المحيط الخارجي له يتصارع مع متطلباته يسعى وبدون قصد أن يؤكد نفسه، بثورته وعناده وتمرده، فإن كان المجتمع المكون من الأسرة والمدرسة والأصدقاء لا يفهمون أو يتفهمون أعماله ومواهبه، ولا يعاملوه كفرد مستقل ولا تتبع فيه حاجات الأساسية، يجب أن يحس بذاته وأن يعترف الكل بقدرته وقيمته.

ب-المشاكل الانفعالية:

إن العمل الانفعالي في حياة المراهق يبدوا واضحا في عنف انفعاليته وحدتها وانفعالها واندفاعها، وهذا الاندفاع الانفعالي أساسي، بل يرجع ذلك للتغيرات الجسمية، فإحساس المراهق بنمو جسمه وشعوره بجسمه لا يختلف عن أجسام الرجال وصوته قد أصبح خشنا، فيشعر بالفخر والاعتزاز كذا يشعر في الوقت نفسه بالحياء والخجل، كما يتجلى بوضوح خوف المراهق من هذه المرحلة الجديدة التي ينتقل إليها والتي تتطلب منه أن يكون رجلا في سلوكه وتصرفاته.

ج- المشاكل الاجتماعية:

إن مشاكل المراهق تنشأ من الاحتياجات السيكولوجية الأساسية مثل الحصول على مركز ومكانة في المجتمع، الإحساس بأن الفرد مرغوب فيه، ولهذا فسوف نتناول كل من الأسرة والمجتمع والمدرسة كمصدر السلطة على المراهق.[1]

د- **المشاكل الصحية:**

إن المتاعب المرضية التي يتعرض لها الشباب من المراهقة هي السمنة إذ يصاب المراهقون بسمنة بسيطة مؤقتة ولكن إذا كانت كبيرة فيجب أخذ حمية معينة واستشارة طبيب مختص، فقد تكون ورائها اضطرابات شديدة بالغدد كما يجب عرض المراهقين على انفراد على الطبيب للاستماع إلى متاعبهم وهو في حد ذاته جوهر العلاج لأن لدى المراهقين إحساس فائق بأن أهله لا يفهمون شيئا.

[1]-محمد أحمد محمود الزاهري، المشاكل الصحية ،(د. ط)، دار النشر للملايين ، بيروت، 2000 ، ص73 .

ذ- المشاكل الجنسية:

وفيها يصطدم المراهق بالتحولات الجسدية المميزة للبلوغ خاصة إذا لم تهيئه المسيرة التربوية لمجابهة وقبول هذه التحولات فهو في حيرة وتساؤلات واغتراب أحيانا أمام قضية التحولات الجسدية التي تحدث بصفة غير متناسقة أحيانا، إذ يجابه المراهق مسائل متعددة أثناء فترة المراهقة تتعلق أغلبها بجسده

وبتصوره لهذا الجسد ومنها مسألة القبول أو الرفض لهذه الصورةالجديدة أي بعد تغيرات مرحلة البلوغ وفيها:

-مسألة المفهوم النفسي ثم المفهوم الاجتماعي لهذه التغيرات.

-مسألة إدماج هذه الصورة الجديدة للجسد ومفاهيمها ضمن شخصيته

وأسلوبه العلائقي.

-مسألة الطابع الجنسي لشخصيته وإرادته لقبول أو رفض هذا الطابع.

-مسألة العلاقة مع الآخرين خاصة على الصعيد الجنسي إذ على المراهق

أن يقبل ذاته ضمن جسده كما هو في شكله وهيكلته بما عليها من نقائص محتملة كما عليه أن يقبل وأن يرضى عن ذاتيته الجنسية ذكرا كان أم أنثى.

-بالنسبة للأنثى والظاهرة الجديدة على الجسد ومسألة قبول أو رفض ذلك ومن العلاقة مع الجنس الآخر[1].

- المتطلبات الأساسية للمراهقة:

إن التغيير الكبير الذي يعرفه المراهق والتحول في جميع مظاهر الشخصية تجعله يبحث في الشخص الذي يجعله قدوة له في الحياة، وهذا بالاحتكاك به واكتساب الصفات الحميدة منه لكي يساعده على اجتياز المصاعب والعراقيل التي تقف في حياته ومن هنا يبدأ المراهق بالتأثر بهذا الشخص وهذا سواء بالصفات الحميدة أو القبيحة وهنا تظهر شخصية الأستاذ عامة فإن الشعور بالرغبة من تأكيد الذات

[1]-محمد أحمد محمود الزاهري، مرجع سابق، ص74 -75.

1-الحاجات الاقتصادية:

إن تأثير المراهق يكون كبيرا بشخصيات مشهورة سواء من حيث المظهر الخارجي أو حتى طرق وعادات الشخصية المشهورة وهنا نجد المراهق يقلد المتأثر به كحلاقة الشعر أو نوع اللباس وطريقة الكلام والمعاملة وهنا يكون بحاجة ماسة للمال لشراء نوع من سروال الجينز مما يتعارض مع حال الأسرة خاصة ذات الدخل المحدود فتظهر للمراهق النزعة العدوانية اتجاه الأسرة كالنفور وإثارة المشاكل.

2- الحاجات النفسية:

هي الحاجات التي تحقق التوازن النفسي سواء لذاتيته أو خلال تواجده في الأسرة والمحيط الخارجي

منها :

-الحاجة إلى الاستقرار والأمن والاطمئنان.

-الحاجة إلى توفير الراحة والسرور والتخلص من الألم.

-الحاجة إلى إشباع الرغبات والميول والتوافق لدى المراهق.[1]

3-الحاجات الاجتماعية:

وهي التي تتعلق بالبيئة الاجتماعية التي ينموا فيها:

أ-**الحاجة إلى الاستقلالية** : تتميز المراهقة دائما إلى التخلص من قيود المجتمع فالمراهق يبحث عن كيفية التخلص من قيود الأسرة وأن يجد الحرية التامة في اتخاذ القرارات فهو يرغب دائما بمسؤولية اتخاذ القرار ودون تحمل المسؤولية وعواقب القرار المتخذ، فعلى الوالدين هنا أن يشعراه بأن لديه كفاءة وهو موضوع ثقة وأنهما أشعراه بالعطف والحنان والضمان، وهكذا يكتسب اتجاهات تتمثل في اللطف ويشعر معها بأنه مرغوب فيه ولو بأخطائه مما يجعله قادرا على تخطي الصعوبات بنفسه، بالإضافة إلى الحاجات الاجتماعية فالمراهق بحاجة دائما إلى الاستقرار الأسري والابتعاد عن عوامل التفكك، كالطلاق

[1]-عاقل فاخر، مشكلات المراهقة، مرجع سابق، ص128

ب-الأسرة كمصدر للسلطة:

إن المراهق في هذه المرحلة من العمر يميل إلى الاستقلال والحرية والتحرر من عالم الأطفال وعندما تتدخل الأسرة في شأنه فإنه يعتبر هذا الموقف تصغيرا من شأنه وقيمته واحتقارا لقدراته كما أنه لا يريد أن يعامل معاملة الأطفال الصغار لذلك نجد ميل المراهق النقد ومناقشة كل من يعرض عليه رأي أو فكرة، ولم يعد يتقبل كل ما يقال له، بل تصبح مواقف وآراء يتعصب إليها أحيانا لدرجة العناد، إن شخصية المراهق تتأثر بالصراعات والنزاعات الموجودة بينه وأمثاله أو تمرده وعدم استسلامه.

ت-المدرسة كمصدر للسلطة :إن المدرسة هي المؤسسة التي يقضي فيها المراهق معظم أوقاته، وسلطة المدرسة تتعرض لثورة المراهق، فالتلميذ يحاول أن يتخطاها ويتمرد عليها بحكم طبيعة هذه المرحلة من العمر، بل إنه يرى أن سلطة المدرسة أشد من سلطة الأسرة، ولهذا فهو يأخذ مظهرا سلبياللتعبير عن ثورته كاصطناع الغرور بالدرس أو الدراسة أو المدرسين بوجه خاص لدرجة تصل إلى العدوان وعدم الاكتراث.[1]

ج-المجتمع كمصدر سلطة : إن الإنسان بصفة عامة والمراهق بصفة خاصة يميل إلى الحياة الاجتماعية والعزلة فالبعض منه يمكنه أن يعقد علاقات اجتماعية بسهولة للتمتع بمهارات اجتماعية تمكنه

من اكتساب صحية صحبة العديد من الأشخاص، والبعض الآخر يميلون إلى العزلة والابتعاد عن الفرد لكي يحقق النجاح الاجتماعي، وينهض بعلاقته الاجتماعية لا بد أن يكون محبوبا لدى الآخرين وأن يكون له أصدقاء.

إن المراهق قد يوجه انتقاداته نحو المجتمع ونحو العادات والتقاليد والقيم الخلقية والدينية السائدة والعيوب الموجودة فيه، ويكون المراهق كفرد بانتمائه للمجتمع، وتفاعله معه يؤكد رغبته في التعبير عن ذاته وشخصيته، ويحقق استقلاله وفرديته، وإننا نلاحظ مقاومة وتمرد من المراهق إذا ما أعيقت هذه الرغبات من المدرسة أو من المجتمع.

[1]- أنور الجرابة، محاضرات في الثقافة النفسية، المجلد السادس، دار الهدى، 1994 ، ص124 ،125.

د-الحاجة إلى المكانة وإثبات الذات :فالمراهق يريد أن يكون شخصا مهما وأن تكون له كلمته في جماعته وأن يعترف به كشخص ذو قيمة، فالمكانة التي يطلبها المراهق بين رفاقه أهم لديه من مكانته لدى أبويه ومعلمه، ومن هنا كانت أهمية فرص الأستاذ على أن تكون فعالية المراهقين مما يوفر لهم المكانة فالمراهق حساس وحريص على أن لا يعامل معاملة الأطفال، فالأستاذ إذا ما أراد كسب ود المراهق عليه أن يحسن معاملته كالراشد لا كالطفل.

ذ-الحاجة إلى الحب والتقدير الاجتماعي: إن حاجة الحب للمراهق تختلف على الصورة التي كانت في مرحلة الطفولة وتتخذ في ثلاثة مظاهر:

-أريد أن يحبني الآخرين.

-أريد أن أحب الآخرين حبا عميقا صحيحا.

-أريد أن أحب نفسي.

فالحب في المراهقة يعتبر شيئا أساسيا لصحة المراهق النفسية فهي السبيل إلى أن يشعر بالتقدير والتقبل الاجتماعي ولكي يكون إحساسه بهذا الشعور صحيحا فيجب أن يُعترف له بهذا الحب وأن يظهر له سواء مع الأسرة أو أقرانه، فالحب يجب أن يترجم إلى أعمال وعبارات يتأكد المراهق أنه موضوع تقدير، فالطفل- قبل مرحلة المراهقة -أول ما يهتم به والديه المهتمون به في داخل نطاق الأسرة[1].

4-1-أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق :

الألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثرالمراهق بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في المراهق .

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للمراهق واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

" إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين

[1]- أنور الجرابة، مرجع سابق، ص126 .

وتشير الد راسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و % 80 من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.

فأصبحت الالعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الانترنت التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للمراهق ، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري. لأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات ، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[2]

حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى المراهق هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي.

---

[1]–حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، تونس،2007، ص131.

[2]–حسين الانصاري،المرجع السابق، ص130 .

إذ يتلقى المراهق مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال المراهق تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد تعرقل تعامل المراهق مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كمايجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية[1].

وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهزالمراهق بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالمراهق لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية

بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازى مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الد ارما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها[2]".

إذن تأثير الألعاب الالكترونية على المراهق لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثاء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلابه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب.

4-2- البيئة الاجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية :

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، فلا تخلو الحياة اليومية للمراهق من هذا المصطلح، باللفظ أو بالممارسة.

---

[1]- رامي أكرم شريم، **الطفل العربي والتفكير السحري**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد02 ،2005، ص115.

[2]-حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، المرجع السابق، ص133 .

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية،وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون، والحواسيب، والهواتف الخلوية،و زادت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

هو جو عام ملفت للنظر ومدعاة لنقل رؤيتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية إلى رافد جديد نرى من خلاله موضوع د راستنا.

فمن تأثر الطفل بهذه الألعاب بين الشكل والمضمون، وبين السلب والإيجاب حري بنا أن نتساءل عن البيئة الاجتماعية التي احتضنت حقيقة التأثر هذه، وفتحت لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرةالجزائرية –ومنها المجتمع الجزائري –من مقومات كرست لعادات وتقاليد تربوية .

إن التنشئة الاجتماعية للمراهق تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة، أولها الأسرة، وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد، وهيئات اجتماعية ووزارية، ووصولا إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول حماية المراهق كمساهمة في تربيته وتنشئته.

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسؤولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية، وسنتحدث عن أهم هذه المؤسسات وما قدمته من دور في بناء هذه العلاقة.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة المراهقين بالألعاب الالكترونية، فهي تعتبر أول موطن يمنح للمراهق جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ القيمي التربوي للمراهق، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيوسيكولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته وقيمه ودينه .ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية، فإن ذلك طرح أمام المراهق تحديات في تنشئته، لأن أفراد الأسرة قد قل عددهم، وأصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق المراهق بالألعاب الالكترونية أسهل، حيث أن " مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى المراهقين تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للمراهقين بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلاقي أضرارهذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب

وهنا يطرح التحدي أمام الأسرة الجزائرية حيث هناك فرق بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية حاليا تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه، فإلى جانب الانغماس في العمل من قبل الوالدين وأخذ ذلك –خاصة بالنسبة للأم– للكثير من وقتهما الذي يجب أن يخصص للمراهقين نجد أنه من الصعب عليهما أن ينفذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع، حيث ينصح الباحثون الوالدين إلى جانب ما سبق من اختيار لأنواع الألعاب وتوقيتها، ينصحون الأولياء بممارستها مع أبنائهم لتسهيل عملية الرقابة على نوع اللعبة واستخدام المراهق لها وكذلك تسهيل عملية إرشاد وتوجيه المراهق من خلال مناقشة محتويات الألعاب من الناحية القيمية والدينية والسياحية والفكرية، فالمراهق لا يدرك مخاطر ومحتويات هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع، وحقيقي، ومسؤولية فهم واستيعاب المحتوى تقع على الوالدين والأسرة فهي تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة.

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للمراهق مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل أكبر للجمع بين المتعة والفائدة.

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية، بحيث أن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للمراهق إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

"ورب السرة يأخذ القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصيص وقت لأفراد أسرته للقيام بزيارة الحدائق والمتنزهات، والسفر لبعض مدن بلادنا الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس االمراهق بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القرا ءة والإطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، والخط،وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة ".[1]

ومع الظروف الاجتماعية والاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل يصعب الانتقال والتنزه والسفر خارج ولاية الإقامة، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية والرياضة .وأصعب تحد يطرح

[1]–موقع الإلكتروني،http://muslimaunion.org/news.php?i=12582، تم زيارته يوم 15\03\2019 على ساعة ثانية زولا.

من خلال الألعاب الالكترونية، التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظلل رؤية المراهق لدينه الإسلامي، فهي مليئة بمشاهد العنف وبمشاهد الجنسية المخلة بالحياء، ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.

ومن الأسباب التي زادت تعلق وتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية كذلك، تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب نظرا لعض الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنشر فيه النسخ غير الرخصة للبرامج الحاسوبية والألعاب الالكترونية، مما يفاقم من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة صارمة على محتوى ومضمون الأقراص المنسوخة، ومن جهة أخرى فإن تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شرائها واستخدامها[1] ".

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر المحدودة الدخل، إذ لم يصبح شراء الأقراص والألعاب الالكترونية ضروريا، فقد اعتمد المراهقون على أسلوب النسخ والاستعارة، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنت، إذ يكفي المراهق أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من ألعاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب ونسخ أكثر من نسخة للمراهق واحد وأصدقائه، وأحيانا يشتري طفل واحد نسخة أصلية وينسخ البقية عنه، لذلك نجد أن االمراهقون يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب

من التنويع في الألعاب بحيث يملك كلمراهق نسخة أصلية واحدة وينسخ البقية عن أصحابه.

وحتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام والخاص لهذه المشكلة، فعلى المستوى العام، لا توجد لوائح قانونية تقنن استيراد هذه الألعاب الالكترونية، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة، أو صالات اللعب أو مقاهي الانترنيت، وعلى المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر وجنس المراهق وحاجاته التربوية والنفسي والاجتماعية.

[1] – موقع الإلكتروني،www.aldaawah.com/?p=6755، تم زيارته بتاريخ 20\03\2019، بتوقيت 20:40.

إن ما تطرقا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقة، متشعبة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين المراهق وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه، فمتى كان هذا الوعي قويا وواضحا وسليم الرؤية، أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر.

4-3-التأثيرات إيجابية و سلبية الألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت صالات الألعاب الإلكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات، وتحولت العديد من مقاهي الانترنيت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب المراهقين بشكل هائ نحو ميدان الألعاب الإلكترونية، فما أن يمر شخص بجانبها، إلا وتلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو مع الأصدقاء، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الإلكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي ونسمع حديث المراهقين الذي ما عاد يحمل تحضرات للدراسة بل تطلعات لمعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية – كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة –علاقة مراهق بالألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطيرا استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثينا ومختصينا إلى دراسة آثار الألعاب الإلكترونية في المراهق بين آثار إيجابية وأخرى سلبية، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الإلكترونية في حياة المراهق بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي.

" فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر ل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه[1]".

[1]–نجلاء نصير بشور، **الألعاب الإلكترونية :إيجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد 31 ، تشرين الثاني، 2004 ، ص5 .

1- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الألعاب الإلكترونية بنواح إيجابية ،فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير،كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ،بحيث يجيد المراهقون تولي تشغيل المقود ،واستعمال عصا التوجيه ،والتعامل مع تلك الآلات باحترافية ،كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والإنتباه ،وتنشط الذكاء ،لأنها تقوم على حل الألغازأو إبتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب ،بل أيضا تساعد على المشاركة ،كما أن المراهق حين يلعب يكون غالبا وحيدا ،لكن لإيجاد الحلول وحل الألغاز،يحتاج للاستعلام من أصدقائه وأسرته ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها ،إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة ،والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه الأبعاد المشاركة مهمة ،حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها.

كما أن المراهق أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا ،وأن هذه الأجهزة تعطى فرصة للمراهق أن يتعامل مع تقنية جديدة حديثة، مثل الأنترنت وغيرها منالوسائل الحديثة ،كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج إلى حلها .

وأن للألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات ، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ، كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله ،ومن إيجابياتها أيضا أنها محط مناقشة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة ،ويمكن ايجاز إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كما يلى:

- تثير التأمل والتفكير .
- تشجيع الحلول الابداعية والتكيف والتأقلم .
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للمراهق بشكل عام ما يلي[1] :

- التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه .
- التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس .
- شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.

[1]- نجلاء نصير،المرجع نفسه، ص05.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مها رات ذهنية مثل المها رات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، ووضع الإستراتيجيات.

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مها رات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.

– وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة .

2– سلبيات الألعاب الإلكترونية :

على رغم من الفوائد التي تتضمنها بعض الألعاب الالكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستماع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق .كما تعلم المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفلوتها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب .

من خلال الاطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية ،إجتماعية وأكاديمية.

أ–الأضرار الدينية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع و مواقع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعى بمخاطر ذلك ، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن ، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة ،وأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول المراهقين ،وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي قد تؤثر سلبا على المراهقين ، كما أن تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية ، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها ،كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم ، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

ب- الأضرار السلوكية والأمنية :

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم ،وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم بدون وجه الحق ،وتعلم المراهقيين أساليب ارتكاب الجرائم وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفريونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب من المراهق أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها .

ت- الأضرار الصحية :

مع انتشار الألعاب الإلكترونية ،ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة ،موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر ،كما أن كثرة الحركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة ،كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبا على نظر المراهقيين ،إذ قد يصاب المراهق بضعق النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب ،كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرض إجهادها .هذه بدورها تؤدي إلى حدوث إحمرار بالعين وجفاف وحكة ،وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدنى وأحيانا بالقلق و الإكتئاب.

ث- الأضرار الإجتماعية:

أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض المراهق إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها ،وسبب ذلك هو أن المراهق الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض المراهق إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل.

ج- الأضرار الأكاديمية :

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية و الهرتب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطربات في التعلم، وأن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق المراهق بالألعاب فذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره ،كما أن سهر المراهقين طيلة اليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالى ،مما يجعل اللاعبين غير قادرين على الإستيقاظ للذهاب إلى المدرسة ،وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية ،بدلا من الإصغاء للمعلم .

خـــــــــلاصـــــــــــــــة :

من خلال ما سبق تبين لنا أن المراهق لابد أن يلعب ويمرح حتي ينمو نمومتكامل ويكون له توازن نفسي كي يتمكن من إكتساب مهارات حركية ، لذا نجد المراهق يمارس ألعاب الإلكترونية لأنها تشبع غرائزهم وتذهب عنهم الروتين الممل غير أن هذه الألعاب إذ لم تخضع لعامل المراقبة فإنها تعود سلبا على المراهق في تحصيله الدراسي وتعزفه عن المجتمع.

- **الجـانب الميداني للدراسة:**

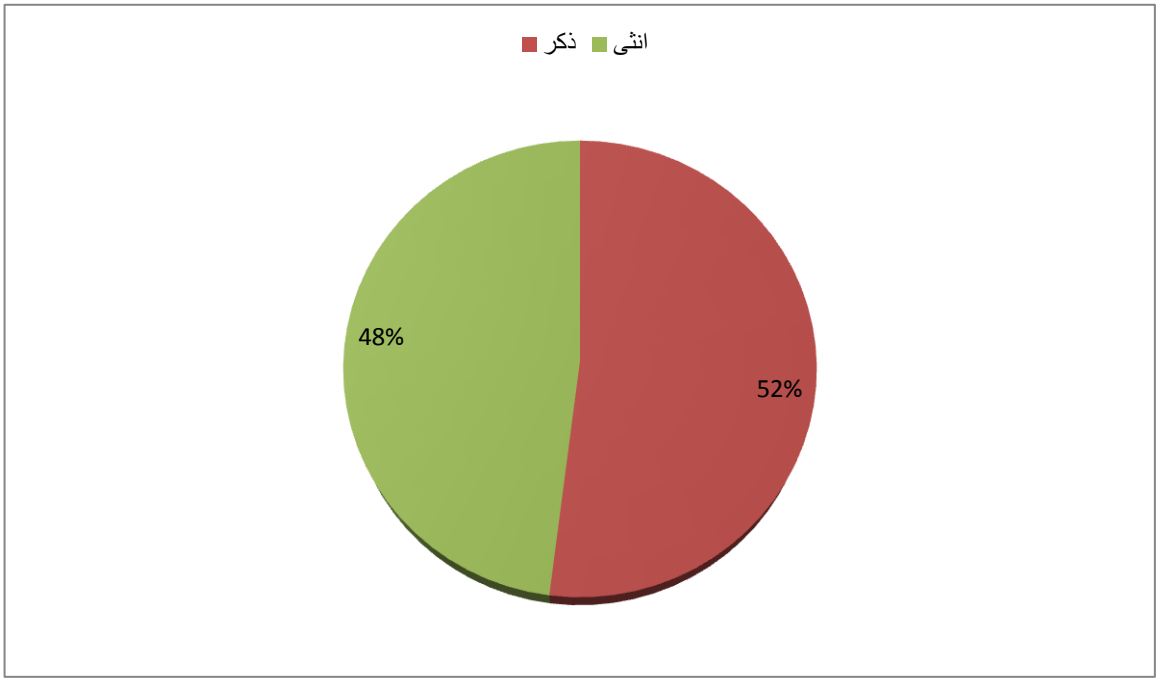
تمهيد

1- عرض نتائج و تحليل بيانات عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية عند المراهق.
2- عرض نتائج و تحليل بيانات دوافع الإقبال على استخدام الألعاب الإلكترونية.
3- عرض نتائج و تحليل بيانات أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق .
4- عرض نتائج العامة للدراسة .

تمهيد :

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء الأول التحليلي من الدراسة، بحيث يتم فيها عرض التحليل الكمي والكيفي وتفسير المعطيات المتحصل عليها، ولتحقيق أهداف الدراسة عرض نتائج الدراسة النهائية وهو جزء الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة، بحيث يتم فيهاعرض نتائج كل سؤال من أسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين .

I. خصائص و سمات عينة الدراسة:

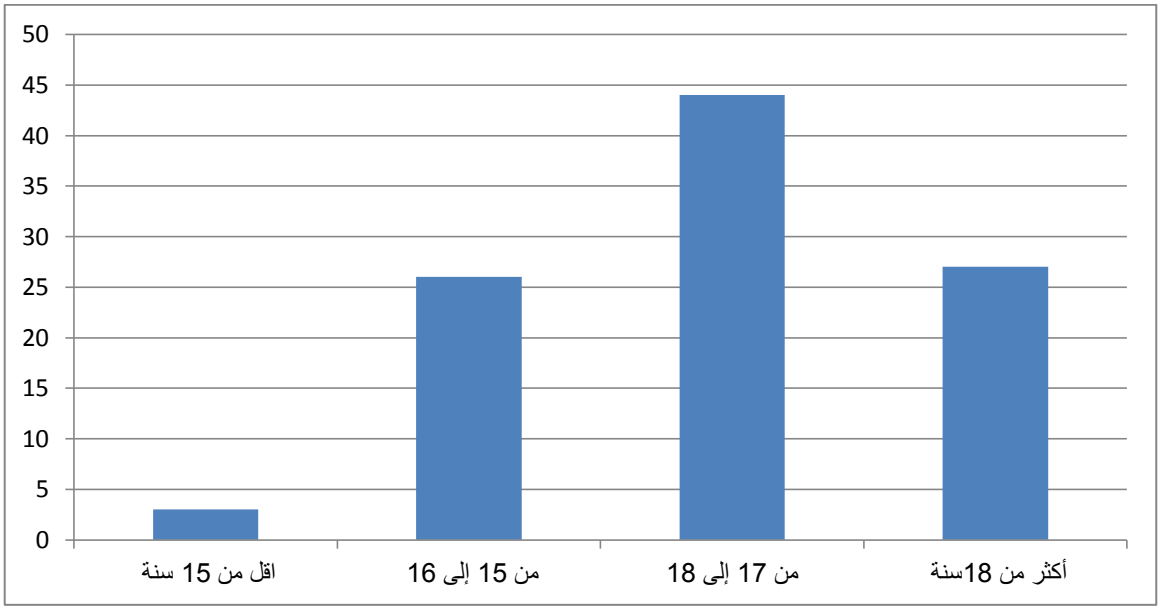


الشكل رقم(1): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

من خلال **الشكل رقم (1)** الذي يوضح طريقة توزيع أفراد مجتمع الدراسة شملت كلا من الجنسين الذكور والإناث إلا أن نسبة **52%** من فئة الذكور أي 52 ذكر ،أما الإناث فـهن **48 %** أي 48 أنثى، أن نسبة بين الجنسين متقاربة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا راجع لخصائص التي حاولنا تحديدها للعينة و راجع لنوعية الإهتمامات لكل فئة ،ومن هنا نلاحظ أن فئة الذكور الفئة مرتفعة في عينة الدراسة وكما نجد الذكور أكثر ميلا من الإناث بحكم طبيعتهم البيولوجية في تفسيرها للظاهرة، والتي تدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية وكذا لإبراز ذاتهم.

والسبب كذلك في ارتفاع عدد الذكور الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث لكون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع إناث، كما أننا في كل مرة نختار فيها عينة نجد المفردات تكون فيها عينة الذكور ممارسين للألعاب أكثر من الإناث في معظم المفردات.

ومنه نستنتج أن كلا من الجنسين يمارسون الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال المعطيات المتحصل عليها فهناك تقارب في النتائج حيث يأتي الذكور ثم الإناث .

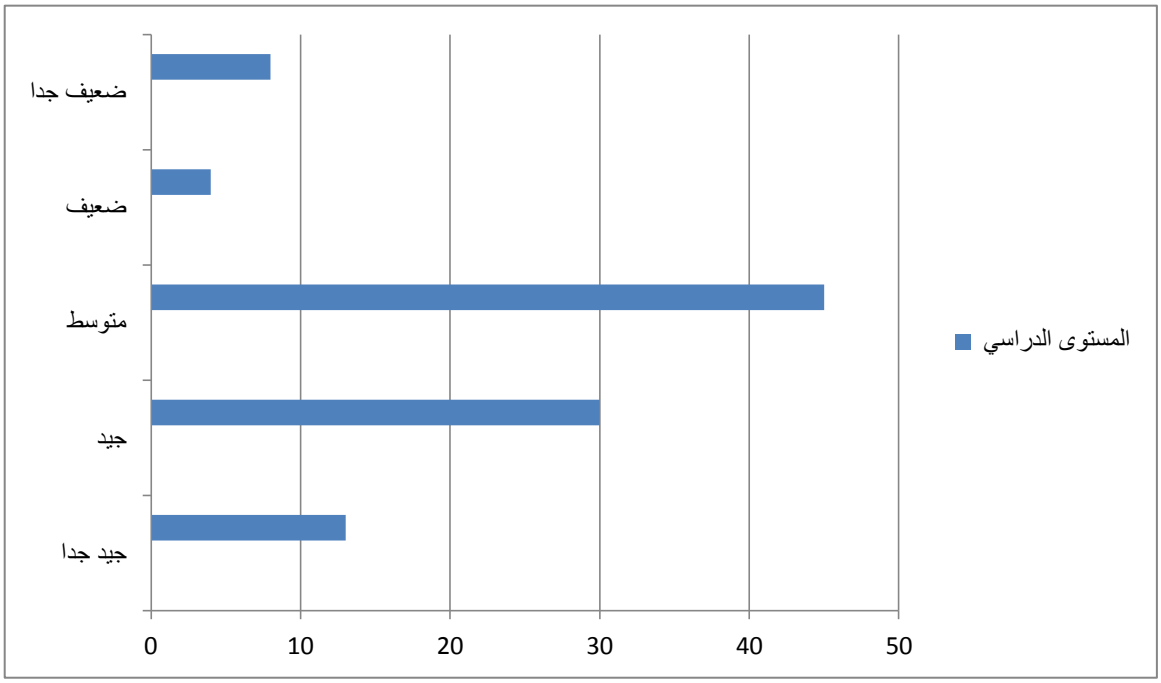


الشكل رقم(2): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن

من خلال الشكل رقم(2) يوضح أن أعلى نسبة لفئة العمرية مابين (17-18سنة) والتي قدرت بنسبة **44%** وذلك حسب أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ،ثم تليها فئة (أكثر من 18 سنة) بنسبة **27%** و**26%** بالنسبة إلى أفراد العينة التي تتراوح أعمارهم (من 15 إلى 16) وفي الأخير فئة أقل من 15 السنة التي قدرت بنسبة **3%** .

وعليه نلاحظ من خلال المعطيات أن الفئة العمرية التي تتراوح مابين (17-18 سنة) هم أكثر أفراد في مجتمع العينة ممارسة للألعاب الإلكترونية ،حيث تعتبر هذه المرحلة جد حساسة التي تحدث فيها تغيرات نفسية وفيزولوجية تؤثر على المراهقين وكذا الظروف المعيشية التي يعيشونها،حيث يمكن أن تكون ممارستهم للألعاب الإلكترونية هروبا من الواقع أو ملأ الفراغ،كما يمكن أن تكون غرض للمتعة

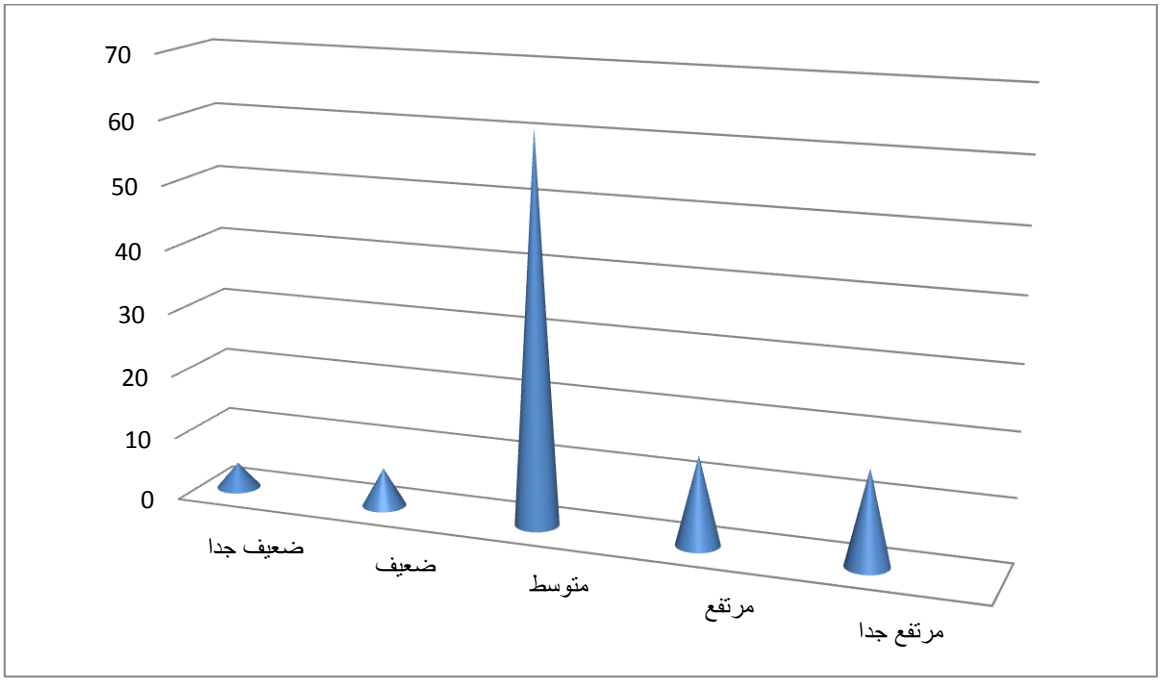
والتسلية. .



الشكل رقم(3): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي

من خلال الشكل رقم (3) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي نلاحظ أن نسبة المبحوثين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وكأعلى نسبة تقدر ب **45%** حيث تمثل مستوى دراسي متوسط ، وكأدنى نسبة التي تمثل تحصيل الدراسي ضعيف قدرت ب **4%** .

نستنتج من خلال الشكل أعلاه أن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية ليس لها تأثير كبير على تحصيل الدراسي بالنسبة لهم وذلك من خلال الاحصاءات المقدمة حيث كان مستوى الدراسي كأعلى نسبة مقدرة بمتوسط ومنه نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية هنا لا تؤثر كثيرا على التحصيل الدراسي .



الشكل رقم(4): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي

من خلال الشكل رقم (4) نلاحظ أن نسبة كأعلى نسبة بالنسبة للمستوى المعيشي للمبحوثين متوسطة قدرت ب **61%** ،في حين كان كأقل نسبة في مستوى المعيشي **4%** ضعيف جدا.

نستنتج أن المستوى المعيشي بالنسبة للمبحوثين كان أغلبه متوسط وذلك وفق الإجابات المبحوثين ومنه نلاحظ أنه ساعد المراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث أنه لا يوجد صعوبة في الحصول عليها .

I عادات و أنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية :

الجدول رقم(1): يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس:

الجـــنس / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الانترنت ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	23	44.2	26	54.1	49	49
أحيانا	14	26.9	6	12.5	20	20
نادرا	15	28.8	16	33.3	31	31
المجموع	52	100	48	100	100	100

من خلال بيانات الجدول الممثل أعلاه يظهر لنا أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية **دائما** حيث جاءت نسبة الإناث كأعلى نسبة والتي قدرت **ب 54.1%** ونسبة الذكور ب **44.2%**، في حين تلتها إجابة **نادرا** والتي قدرت ب**% 33.3** عند الإناث و عند الذكور بنسبة **28.8%**، وفي الأخير كانت نسبة إستخدامهم **أحيانا** والتي قدرت ب **26.9%** عند الذكور وأما للإناث فقدرت ب **% 12.5**.

وعليه نستنتج من خلال القراءة الإحصائية أن استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين كان بالإجابة دائما أو أحيانا 71% للذكور الذين يمارسون هذه التكنولوجيا، مقابل 66% للإناث.

الجدول رقم(2): يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير السن:

السن / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجود عبر الأنترنت ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	1	33.33	11	42.30	23	52.27	14	51.85	49	49
أحيانا	1	33.33	06	23.07	07	15.90	06	22.22	20	20
نادرا	1	33.33	9	34.61	14	31.81	7	25.92	31	31
المجموع	3	100	26	100	44	100	27	100	100	100

نلاحظ من خلال بيانات الجدول الممثل أعلاه أن أغلبية فئات العمرية يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائما والذي قدرت نسبتهم ب **52.27%** والذين تتراوح أعمارهم مابين **18و17 سنة،** و **51.85%** من أفراد هذه الفئات العمرية **الأكثر من 18 سنة،** في حين تلتها نسبة **33.33%** للفئة العمرية **الأقل من 15 سنة،** أما بالنسبة لأفراد العينة الذين أجابوا بأنهم أحيانا يستخدمون الألعاب الإلكترونية فقدرت بنسبة **% 33.33** وكانت للفئة العمرية **الأقل من 15 سنة** ثم تلتها نسبة **23.07%** للفئة التي تتراوح أعمارهم مابين **17 و18 سنة،** وجاءت نسبة **22.22%** الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة أحيانا للفئة **الأكثر من 18 سنة** وفي الأخير فئة من **17 إلى 18** سنة بنسبة **15.90%.**

ومنه نستنتج أن معظم المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية دائما أو أحيانا هم من المرحلة الثالثة والرابعة للمراهقة أي من 17 فما فوق (68 %-73%) وذلك راجع للفروق بين مراحل المراهقة حيث أن المراهق في المرحلة الأولى للمراهقة يكون في بداية لإكتشاف الألعاب وتنقصه المهارة والخبرة كما يكون أكثر رقابة من طرف الأولياء و يكون المراهق في المرحلة الثالثة والرابعة أكثر تحررا من الرقابة وإحترافية في ممارسة الألأعاب الإلكترونية.

الجدول رقم(3): يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبرالأنترنت ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	5	38.46	14	46.66	23	54.76	/	/	04	23.52	49	49
أحيانا	5	38.46	07	23.33	05	11.90	3	75	03	17.64	20	20
نادرا	3	23.07	9	30	14	33.33	1	25	10	58.82	31	31
المجموع	13	100	30	100	42	100	4	100	17	100	100	100

نلاحظ من خلال **الجدول رقم (03)** الذي يمثل عينة أفراد الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب المستوى الدراسي، والذين أجابوا **دائما** كأعلى نسبة قدرت ب **51.11** %كانت لمستوى المتوسط في الدراسة، وجاءت بعدها فئة ضعيف جدا بنسبة 50% ثم فئة ذوي مستوى الجيد بنسبة **46.66%**، في حين كانت فئة جيد جدا بنسبة **38.46%** وكأدنى كانت لفئة ذوي المستوى الضعيف قدرت ب **6.66 %**، أما مبحوثين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة **أحيانا** فكانت أعلى نسبة لذوي مستوى جيد جدا بنسبة **38.46 %**في حين تلتها فئة ضعيف جدا بنسبة قدرت ب**37.5%**، أما فئة ذو مستوى الجيد قدرت ب 23.33% وفئة متوسط قدرت نسيتها ب**11.11%** ، كما أجابة مجموعة من فئة أفراد العينة **بنادرا** ما يتم استخدام الألعاب الإلكترونية فأعلى نسبة كانت لذوي مستوى متوسط وقدرت ب

31.11 %وكأدنى نسبة قدرت ب **12.5%** لفئة مبحوثيين ذوي مستوى الضعيف جدا.

عندما نحاول قراءة الجدول من خلال صفة دائماو أحيانا تكون النتائج بنسبة 87**%** للمستوى الضعيف جدا، ثم 75% للمستوى الضعيف والجيد جدا وأخيرا نسبة 70 % و62% لذوي المستوى الجيد

والمتوسط على التوالي،وهو ما يحيل إلى فكرة أن الألعاب الإلكترونية قد تؤثر على المستوى الدراسي للمراهقين إذ لم يتم التحكم في الوقت المخصص لها.

الجدول رقم(4): يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الأنترنت ؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
دائما	03	75	3	50	29	47.54	10	71.42	04	26.66	49	49
أحيانا	/	/	2	33.33	08	13.11	01	7.14	09	60	20	20
نادرا	10	25	1	16.66	24	39.34	3	21.42	2	13.33	31	31
المجموع	40	100	6	100	61	100	14	99.98	15	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول الممثل أعلاه و البيانات المدونة أنه قدرت نسبة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى مبحوثين والذين أجابوا **بدائما** وذوي مستوى معيشى **ضعيف جدا** والتي قدرت كأعلى نسبة ب75%، في حين تلتها فئة ذوي مستوى معيشي **مرتفع** بنسبة **71.42%**، ثم نسبة **50%** لذوي مستوى معيشي **ضعيف**، أما نسبة **26.66%** فكانت لفئة ذوي مستوى معيشي **مرتفع جدا**، أما فئة أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة **نادرة** فكأعلى نسبة قدرت ب **39.34%** لذوي مستوى معيشي **متوسط** في حين تلتها نسبة **25%** لمستوى المعيشي **ضعيف جدا**، ثم مستوى معيشي **ضعيف** قدر بنسبة **16.66%**، أما مستوى معيشي قدر ب **13.33**، في حين قدرت فئة مبحوثين الذين أجابوا بأنهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية **أحيانا** وكأعلى نسبة كانت لفئة ذوي المستوى المعيشي مرتفع جدا بنسبة **60%** ثم **الضعيف** وقدرت ب **33.33%**، من ثم فئة ذوي مستوى المعيشي **متوسط** بنسبة **13.11%**، وفي الأخير نسبة **7.14%** لذوي مستوى المعيشي مرتفع.

ومنه نستنتج أن المبحوثين الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية وبصفة دائمة هم ذوي مستوى معيشي ضعيف جدا وعليه نرى أن ممارستها يوميا يفسر الميول الشديد لها رغم صعوبة المعيشة وهذا يمكن أن يعتبر إدمانا رغم صعوبة الحصول عليها .

الجدول رقم (5):يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير الجنس :

الجـــــنـــــــس / كم وقت تقضيه في اللعب يوميا ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
أقل من ساعة	18	34.61	29	60.41	29	60.41
من ساعة إلى ساعتين	16	30.76	10	20.83	10	20.83
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	5	9.61	4	8.33	4	8.33
أكثر من ثلاث ساعات	13	25	5	10.41	5	10.41
المجموع	52	100	48	100	48	100

من خلال بيانات **الجدول رقم (05)** نلاحظ أن نسبة الإناث الذين يقضون وقت اللعب في **أقل من ساعة** قدرت ب**% 60.41** تلتها نسبة **34.61%** من الذكور ، حيث كانت نسبة الذكور الذين يقضون وقت اللعب **من ساعة إلى ساعتين** قدرت ب **30.76%** والإناث بنسبة **20.83%**، أما نسبة الذكور الذين يقضون **من أكثر من ثلاث ساعات** قدرت ب **25%**، في حين كانت نسبة الإناث **10.41%**، وفي الأخير كانت نسبة الذكور الذين يقضون في اللعب من ساعتين إلى ثلاث ساعات قدرت ب**% 9.61** أما الإناث فكانت نسبة **8.33%**.

حيث نلاحظ أن مدة قضاء الوقت في اللعب لدى كلا من الجنسين يعتبر متوسط من خلال بيانات المتحصل عليهاحيث كان كأعلى نسبة في الإجابات أقل من ساعة وهذا مؤشر هام لضرورة زيادة وضبط عدد ساعات الإستخدام لدى كلا الجنسين حتي لا يتجاوز المستخدم هذه المرحلة إلى مرحلة الإدمان وحتى لا تتفاقم الآثار السلبية ونجد من ضررها، كما أن استخدام لأكثر من ثلاث ساعات يوميا ينتج عنه مشاكل صحية ولآلام متعددة.

الجدول رقم (6):):يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير السن :

السن / كم وقت تقضيه في اللعب يوميا ؟	أقل من15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
أقل من ساعة	/	/	14	53.84	21	47.72	12	44.44	47	47
من ساعة إلى ساعتين	2	66.66	5	19.23	11	25	8	29.62	26	26
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	/	/	2	7.69	5	11.36	2	7.40	9	9
أكثر من ثلاث ساعات	1	33.33	5	19.23	7	15.90	5	18.51	18	18
المجموع	3	100	26	100	44	100	27	100	100	100

من خلال الجدول الممثل أعلاه نلاحظ أن أفراد العينة التي تتراوح أعمارهم **أقل من 15 سنة** والذين يقضون من ساعة إلى ساعتين في اللعب بالألعاب الإلكترونية التي قدرت بنسبة **66.66%**، في حين تلتها نسبة **29.62%** لفئة العمرية **الأكثر من 18 سنة**، أما فئة العمرية التي تتراوح **من 17و18 سنة** فقدرت بنسبة **25%** و نسبة**19.32%** كانت للفئة العمرية **15 و16 سنة**، في حين كانت هناك فئة أجابة بأنها تقضي في وقت اللعب يوميا **أقل من ساعة** بنسبة **53.84%** ثم نسبة **47.72%** لفئة **17و18سنة** ثم فئة **الأكثر من 18 سنة** قدرت ب **44.44%**، كما ان فئة العمرية التي تتراوح أعمارهم **أقل من 15 سنة** والذين يمضون أكثر من **ثلاث ساعات** قدرت ب**33.33 %** ثم نسبة **19.23%** من **15 إلى 16 سنة**، أما **أكثر من 18 سنة** فقدرت ب**18.51 %** و مابين **17و18 سنة** بنسبة **15.90%**، أما الذين يقضون وقت اللعب من **ساعتين إلى ثلاث ساعات** فكانت كأعلى نسبة **11.36%** من **17 إلى 18 سنة** ثم **7.96%** لفئة **15 و16 سنة** وفي الأخير نسبة **7.40%** لأكثر **من 18 سنة .**

من خلال المعطيات نستنتج أن معظم المراهقين الذين يقضون في اللعب من ساعة إلى ساعتين تتراوح أعمارهم أقل من 15 سنة وذلك لعدة أسباب أهمها هذه المرحلة العمرية التي يتميز فيها بحب

الإكتشاف ومحاولة صرف فائض الطاقة التي يتميز بها المراهق عن طريق اللعب استنادا لنظرية الطاقة الزائدة، وهذا إضافة لتوفر هذا النوع من اللعب وانتشاره بصفة كبيرة في مجتمعنا.

الجدول رقم (7): يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / كم وقت تقضيه في اللعب يوميا ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
أقل من ساعة	7	53.84	18	60	20	44.44	2	50	/	/	47	47
من ساعة إلى ساعتين	4	30.76	6	20	13	28.88	1	25	2	25	26	26
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	1	7.69	3	10	3	6.66	/	/	2	25	9	9
أكثر من ثلاث ساعات	1	7.69	3	10	9	20	1	25	4	50	18	18
المجموع	13	100	30	100	45	100	4	100	8	100	100	100

نلاحظ من خلال مراجعة بيانات **الجدول رقم (7)** أن معظم التلاميذ و باختلاف مستواهم الدراسي تقل مدة لعبهم بالألعاب الإلكترونية لأقل من ساعة ، **60%** تحصلت عليها فئة المستوى الدراسي " **جيد** " و **53.84%** للمستوى الدراسي " **جيد جدا** "و **50%** للمستوى الدراسي " ضعيف " بينما **50%** من تحصلوا على مستوى دراسي **ضعيف جدا** "تفوق مدة لعبهم أكثر من ثلاث ساعات.

ومنه نستنتج أن مستوى الدراسي للمبحوثين الذين يقضون أقل من ساعة في اللعب لم تؤثر الألعاب الإلكترونية عليهم حيث كان مستواهم الدراسي جيد، كما أن ممارستها يمكن أن تساعده على الإكتشاف الكثير من خلالها.

الجدول رقم(8):): يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب المستوى المعيشي :

المستوى المعيشي / كم وقت تقضيه في اللعب يوميا ؟	ضعيف		ضعيف جدا		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
أقل من ساعة	1	25	2	33.33	32	52.45	8	57.14	4	26.66	47	47
من ساعة إلى ساعتين	1	25	1	16.66	13	21.31	6	42.85	5	33.33	26	26
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	2	50	1	16.66	5	8.19	/	/	1	6.66	9	9
أكثر من ثلاث ساعات	/	/	2	33.33	11	18.03	/	/	5	33.33	18	18
المجموع	4	100	6	100	61	100	14	100	15	100	100	100

تكشف لنا القراءة الإحصائية **للجدول رقم (8)** أن أغلبية أفراد العينة و باختلاف مستوياتهم المعيشية يقضون وقت في اللعب **أقل من ساعة** ، حيث تمثل **53.84%** ذوي المستوى المعيشي **جيد جدا** بينما تمثل نسبة **50%** ذوي المستوى المعيشي " **ضعيف** " ، في حين تقدر نسبة ذوي المستوى المعيشي **متوسط 44.44%**، كما حازت فئة المستوى المعيشي **مرتفع** على نسبة **53.57%.**

وعليه نستنتج أن متغير المستوى المعيشي لم يؤثر على مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية .

الجدول رقم (09): يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس:

الجـــــــنس / كيف تقوم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
حاسوب	12	20.68	9	17.64	21	19.26
الهاتف الذكي	45	77.58	34	66.66	79	72.47
اللوحة الإلكترونية	1	1.72	8	15.68	9	8.25
المجموع	58	100	51	100	109	99.99

نلاحظ من خلال الجدول الممثل أعلاه أن نسبة أفراد العينة **ذكور** يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على جهاز **الهاتف الذكى** حيث قدرت نسبة ب**77.58 %**، أما نسبة **الإناث** فكانت **66.66**%، ثم جاءت نسبة استخدامهم **للحاسوب** بالنسبة لذكورب **20.68**% و**الإناث** ب**17.64%**، أما بالنسبة لوسيلة **اللوحة الإلكترونية** قدرت **ب15.68**% بالنسبة للإناث أما الذكور **1.72%**.

وعليه نستنتج أنه يمارس المراهقون الألعاب الإلكترونية على الهاتف الذكى وذلك من خلال القراءة الإحصائية حيث يفضل الذكور والإناث استعمال الهاتف الذكى بصورة أكبر نظرا للميزات التي يتميز بها هذا الأخير، فهي صغيرة الثمن ودائما تأتي بالجديد ومحمولة، وهذا مايجعلها الأكثر إنتشارا في أواسط المراهقين، ثم يأتي جهاز الحاسوب وهذا كونه راجع إلى تعامل مع ألعاب ذات تقنية عالية جدا التي لا تستطيع أجهزة الألعاب الإلكترونية الأخرى التعامل معها، حيث أصبحت ألعاب الفيديو والحاسوب تحاكي الواقع فيمكنك أن تلعب مباراة حقيقية بينما تبقى الأوساط الأخرى ذات إستعمال محدود.

الجدول رقم (10): يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير السن :

السـن / كيف تقوم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
حاسوب	/	/	6	24	9	18	6	20	21	19.62
الهاتف الذكي	2	100	18	72	38	76	21	70	79	73.83
اللوحة الإلكترونية	/	/	1	4	3	6	3	10	7	6.54
المجموع	02	100	25	100	50	100	30	100	107	106.53

يبين الجدول رقم(**10**) نوع الوسيلة التكنولوجية التي يستخدم من خلالها التلميذ الألعاب الالكترونية ، حيث يتضح أن نسبة **100** ٪ من المراهقين يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر **الهواتف الذكية** للفئة العمرية **أقل من 15 سنة** ، ويمكن تفسير ذلك إلى سهولة استخدام هذا النوع من الجهاز (الهاتف الذكي) نظرا للميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة ، كما يعتبر أيضا الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر كما تمكن التلميذ من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد.

حيث أن هناك دراسات تقول أن اللعب بالهواتف الذكية تتيح فرص التعلم والنمو، كما تساعده على نمو الشخصية وباختصار هو مخرج لعلاج مواقف الإحباط الموجودة في الحياة، في حين نجد أن 24% يستخدمونها عن طريق الكمبيوتر لفئة العمرية من 15 إلى 16 سنة جاءت بأقل نسبة من وجهة، ويرجع ذلك إلى أن هناك تكنولوجية متعددة

تتيح له استخدام هذه الألعاب بكل أريحية ، كذلك يمكن القول أن جهاز الكمبيوتر يتعب مستخدمه عند اللعب.

الجدول رقم (11): يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي :

المستوى الدراسي / كيف تقوم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
حاسوب	2	14.28	9	27.27	7	15.21	/	/	1	12.5	19	17.92
الهاتف الذكي	12	85.71	21	63.63	36	78.26	5	100	7	87.5	81	76.41
اللوحة الإلكترونية	/	/	3	9.09	3	6.52	/	/	/	/	6	5.66
المجموع	14	100	33	100	46	100	5	100	8	100	106	99.99

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (11)** أن أفراد العينة يفضلون إستخدام **الهاتف الذكى** حيث قدرت نسبة مستواهم الدراسي ب**100%** الذين مستواهم قدر **بضعيف**، ثم تلتها **87.5%** للمستوى **الضعيف جدا** وفي حين قدرت نسبة المستوى **المتوسط** ب **78.26%**، حيث قدرت نسبة الأفراد الذين يفضلون اللعب عن طريق **اللوحة الإلكترونية** ب **6.52%**.

وعليه نستنتج أن أفراد العينة يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية عن طريق الهاتف الذكى و الذين قدر مستواهم دراسي بضعيف كأعلى نسبة وهذا يعود إلى سهولة استخدامهم الهاتف الذكى وعدم وجود صعوبات.

الجدول رقم (12): يبين الجهاز الذي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب المستوى المعيشي :

المستوى المعيشي / كيف تقوم اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
حاسوب	/	/	2	18.18	13	20.63	2	13.33	3	20	20	18.69
الهاتف الذكي	2	100	8	72.72	45	71.42	12	80	13	81.25	80	74.76
اللوحة الإلكترونية	/	/	1	9.09	5	7.93	1	6.66	/	/	7	6.54
المجموع	2	100	11	100	63	100	15	100	16	100	107	100

نلاحظ من خلال بيانات جدول الممثل أعلاه أن الجهاز الذي يستخدمه أفراد العينة للعب بألعاب الإلكترونية وحسب المستوى المعيشي وكأعلى نسبة هو **الهاتف الذكى** قدر ب **100%** للمستوى **الضعيف جدا، و20.63 %** بالنسية للمستوى **المتوسط** يفضلون استخدام **حاسوب**،وحين جاءت نسبة **6.66 %** لعينة الإفراد الذين يقضلون اللعب عن طريق جهاز **اللوحة الإلكترونية**.

ومنه نستنتج أن استخدام المبحوثين أي إقتنائهم لجهاز للعب بألعاب الإلكترونية يعود حسب قدرة مستواهم المعيشي، وعليه نلاحظ من خلال الإحصاءات المتحصل عليها أن أفراد العينة وكأعلى نسبة يستخدمون الهاتف الذكى للعب ويقدر مستواهم بضعيف حيث يمكنهم إقتناء الهاتف الذكى بسبب ثمنهم الذي يساعدهم على ذلك، في حين نلاحظ أن أفراد العينة والذين يفضلون استخدام الحاسوب ذو مستوى مرتفع.

الجدول رقم (13):يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس :

الجنس / عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عبر الجهاز الخاص بك	48	87.27	39	78	87	74.35
عبر جهاز الأصدقاء	3	5.45	1	2	4	3.41
عبر جهاز أحد أفراد العائلة	4	7.27	10	20	24	20.51
عبر السيبركافي (مقهى الأنترنت)	2	3.63	/	/	2	1.70
المجموع	55	103.62	50	100	117	99.97

يبين الجدول **رقم(13)** الجهاز الذي يستخدم من خلاله المراهق الألعاب الالكترونية، حيث يتضح لنا أن **87.27 %** من **الذكور** يستخدمون الألعاب الالكترونية عبر جهاز **الخاص بهم** وكذلك بالنسبة **للإناث** بنسبة قدرت ب**78 %** ، ويرجع ذلك إلى أنهم يملكون أجهزة **خاصة بهم** و ذلك للحفاظ على خصوصيتهم، و الحرية في استخدامها دون رقابة، حيث نلاحظ أنه لا يوجد فرق بين الجنسين في هذا .

الجدول (14):يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير السن:

السـنـــــــ / عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عبر جهاز خاص بك	02	50	22	84.61	41	83.67	24	80	89	81.65
عبر جهاز الأصدقاء	01	25	/	/	01	2.04	02	6.66	04	3.66
عبر جهاز أحد أفراد العائلة	/	/	04	15.38	07	14.28	03	10	14	12.84
عبر السيبركافي (مقهى الأنترنت)	01	25	/	/	/	/	01	3.33	02	1.83
المجموع	04	100	26	100	49	100	30	100	109	99.98

يظهر الجدول **رقم (14)** أن الأغلبية العظمى من الفئات العمرية الأربعة يستخدمون الألعاب الإلكترونية **عبر جهاز الخاص بهم**، حيث يمثلون **83.67 %**من الفئة العمرية الممتدة من **17 إلى 18 سنة** و **84.61 %**من الفئة العمرية من **15 إلى 16 سنة** ،حيث يمثلون **80 %** من الفئة العمرية **الأكثر من 18 سنة** و**50 %**من الفئة العمرية **الأقل من 15 سنة**.

ويأتي جهاز الأصدقاء في المركز **الثاني** ضمن الوسائل التي تملكها الفئات العمرية الأربعة ، وبنسبة **25%** لفئة **أقل من 15 سنة**، و**2.04 %** للفئة **17 إلى 18 سنة**، ونسبة**6.66 %**للفئة العمرية **أكثر من 18 سنة.**

وجاء جهاز أفراد العائلة في المرتبة **الثالثة** على التوالي في كل الفئات العمرية، **15.38 %** تمثل فئة العمرية مابين **15 و 16 سنة**، و **14.82 %** لفئة **17 إلى 18 سنة**، أما فئة **الأكثر من 18 سنة** تمثل **10 %.**

يليهم في المركز **الرابع** عبر جهاز **سيبركافي** في الفئتين العمرية، وبنسبة **25 %** لدى الفئة **الأقل من 15 سنة** و **3.33 %** للفئة العمرية **الأكثر من 18 سنة**، أما الفئتين المتبقيتين فنسبتهم **منعدمة** .

من خلال قراءة في معطيات الجدول نجد أن جهاز الخاص يعتبر من أهم وأكثر الوسائل التي تملكها الفئات العمرية الأربعة الخاص بهم ويليه جهاز الأصدقاء في المرتبة الثانية وبعدهم جهاز أحد الأفراد في المرتبة الثالثة، وهذا على التوالي في جميع الفئات العمرية الأربعة والتي يلاحظ من خلالها أنها تمتنع بإمكانيات ووسائل تكنولوجية حديثة لا بأس بها، مما يسمح لها بتنويع استخدامها وتسهيل ممارستها.

فنحن نلاحظ أن كل مفردات العينة يملكون أجهزة خاصة بهم على اختلاف أعمارهم وفئاته العمرية، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير في استخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول (15):يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير مستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عبر جهاز خاص بك	14	93.33	32	84.21	35	81.39	05	100	06	60	92	84.40
عبر جهاز الأصدقاء	/	/	01	2.63	01	2.32	/	/	02	20	04	3.66
عبر جهاز أحد أفراد العائلة	01	6.66	05	13.15	07	16.27	/	/	/	/	13	11.92
عبر السيبركافي (مقهى الأنترنت)	/	/	/	/	/	/	/	/	02	20	02	20
المجموع	15	100	38	100	43	100	05	100	10	100	109	100

يظهر الجدول **رقم(15)** أن كل مفردات المستوى الدراسي **الضعيف** يستخدمون جهاز خاص بهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة **100 %** فهما يأتيان في مقدمة الوسائل التي يملكها أفراد هذه العينة، ثم نسبة **93.3 %** لمستوى **جيد جدا**، ويليه **84.21 %** قدرت لمستوى **جيد**، أما بالنسبة لمستوى **متوسط 81.39 %** كما قدرت نسبة مستوى **ضعيف جدا** ب **60%**، أما في المركز الثاني فكان لجهاز **أحد أفراد العائلة** بنسبة **16.27 %** لمستوى **المتوسط** و **13.15 %** للمستوى **جيد**، في حين قدر **6.66 %** للمستوى **الجيد جدا**، أما بالنسبة **لجهاز الأصدقاء** بالنسبة لمستوى **ضعيف جدا** بنسبة **20%**، وقدر بنسبة **2.63%** لمستوى **جيد** وتلتها نسبة **3.23 %** لمستوى دراسي **متوسط**، أما ممارسة الألعاب الألكترونية **عبر السيبركافي** فكان منعدم في جميع مستويات دراسية ماعدا مستوى **ضعيف جدا** الذي قدر بنسبة **20 %**.

وعليه نستنتج أن أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر الجهاز الخاص بهم أن مستواهم الدراسي ضعيف وذلك يعود إلى إظهار قدراتهم الفكرية ومواهبهم وذكائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث يستهلكون جميع طاقتهم وتضيع وقتهم في الألعاب الإلكترونية حيث يساعدهم الجهتز الخاص بهم على سهولة إستعماله وممارسة الألعاب الإلكترونية، ويعود ذلك سلبا على نتائجهم الدراسية حيث يؤدي إلى تراجع وفي حين هناك فئة الذي تعود عليهم ممارسة الألعاب بلإيجاب التي كان مستواهم جيد حيث تساعدهم على تقليل من تعب والضغط الدراسي وتعلمهم مهارات عقلية والاجتماعية.

الجدول (16):يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير مستوى المعيشي :

المستوى المعيشي / عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عبر جهاز خاص بك	03	100	09	90	53	79.10	15	93.75	15	75	95	81.89
عبر جهاز الأصدقاء	/	/	/	/	02	2.98	/	/	02	10	04	3.44
عبر جهاز أحد أفراد العائلة	/	/	01	10	12	17.91	01	6.25	01	05	15	12.93
عبر السيبركافي (مقهى الأنترنت)	/	/	/	/	/	/	/	/	02	10	02	1.72
المجموع	03	100	10	100	67	100	16	100	20	100	116	100

يظهر لنا من خلا ل الجدول **(16)** أن أفراد العينة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية وحسب مستوى المعيشي **ضعيف جدا** والذي قدر بنسبة **100 %**، وقدرت نسبة **93.75 %** لمستوى **مرتفع**، ثم تليه نسبة **90 %** بالنسبة لمستوى **الضعيف**، في حين جاءت **79.10 %** بالنسبة لمستوى **متوسط** .

أما جهاز **أحد الأفراد العائلة** الذي جاء في مركز الثانية وقدرت نسبة مستوى **متوسط** ب **17.91 %** ثم **10 %** بالنسبة لمستوى المعيشي ضعيف و 05 **%** ، أما المركز الثالث جاء بنسبة **10 %** لمستوى المعيشي **مرتفع جدا** وذلك عبر **السيبركافي** (مقهى الأنترنت). وفي الأخير جهاز الأصدقاء بنسبة **2.98 %** لمستوى **المتوسط** .

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن المستويات الأربعة يختلف قليلا عن بعضها البعض رغم أن الجهاز الخاص بهم هو الذي تصدر المرتبة الأولى لدى المستويات الأربعة ويليه جهاز أحد الأفراد

العائلة ،ثم جهاز سيبركافي وفي الأخير الأصدقاء كما لاحظنا في المركز الأول كان لدى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف جدا، أما بقية المستويات فكانت نسبها متقاربة من بعضها في الأرقام، ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي له تأثير نسبي على مفردات العينة في استخدمها وإمتلاكها لأجهزة الألعاب الإلكترونية.

الجدول (17): يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير الجنس:

الجنس / مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بمفردك	16	30.18	29	59.18	45	44.11
مع الأصدقاء	34	64.15	14	28.57	48	47.05
مع الأهل	03	5.66	06	12.24	09	8.82
المجموع	53	100	49	100	102	100

نلاحظ من خلال معطيات **الجدول (17)** أن أفراد العينة يفضلون اللعب بألعاب الإلكترونية **مع الأصدقاء** وهذا بالنسبة **للذكور** حيث قدرت نسبة **ب64.15 %**، أما **الإناث** فيفضلون اللعب **بمفردهم** حيث قدرت نسبة ب**59.18%** .

ومنه نستنتج أن الذكور يقضلون اللعب بألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء وذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم اللعب ويكون لها تأثير مايدفع بهم إعادة أحداث قصة اللعبة معا ، أما الإناث نرى أنهم يفضلون اللعب بمفردهم حيث يكون لها تأثير كبير ومباشر من خلال انغماسهن في اللعبة بمفردهم والغوص في أحداثها، ومن جانب آخر نلاحظ أن عدم مشاركتها مع الأهل يعود إلى ضعف الرقابة الأسرية التي تفسح المجال للمراهق من أجل إستخدام هذه الألعاب .

الجدول (18): يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير السن:

السـنـ / مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بمفردك	01	33.33	09	37.5	25	53.19	10	35.71	45	44.11
مع الأصدقاء	01	33.33	12	50	17	36.17	17	60.71	47	46.07
مع الأهل	01	33.33	03	12.5	05	10.63	01	3.57	10	9.80
المجموع	03	100	24	100	47	100	28	100	102	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (18)** أن الفئة العمرية **الأكثر من 18 سنة** يفضلون اللعب **مع الأصدقاء** بالألعاب الإلكترونية حيث قدرت النسبة **ب60.71 %**، أما فئة **17و18 سنة** يفضلون اللعب **بمفردهم** وجاءت بنسبة **53.19%**، في حين جاءت نسبة **33.33 %** لفئة **أقل من 15 سنة** يفضلون اللعب مع **الأهل**.

من خلال المعطيات المقدمة نستخلص أن أغلبية مفردات الفئة يفضلون ممارسة الألعاب مع الأصدقاء لكل الفئات العمرية، هذا يدل عدم تأثير متغير الفئة العمرية على الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول (19): يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بمفردك	06	42.85	13	41.93	24	53.33	02	40	01	14.28	46	45.09
مع الأصدقاء	08	57.14	15	48.38	16	35.55	03	60	05	71.42	47	46.07
مع الأهل	/	/	03	9.67	05	11.11	/	/	01	14.28	09	8.82
المجموع	14	100	31	100	45	100	05	100	07	100	102	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (19)** أن أفراد العينة يشاركون اللعب حسب متغير المستوى الدراسي وكأعلى نسبة قدرت ب 71.42% بالنسبة لمستوى **الضعيف جدا** الذين يشاركون **الأصدقاء** في اللعب ، ثم نسبة **60 %** لمستوى **ضعيف**، في حين قدر مستوى **جيد جدا** بنسبة **57.14 %**، و**48.38** % لمستوى **الجيد**، في حين قدر مستوى المتوسط ب **35.55 %**.

أما نسبة أفراد العينة الذين فضلوا مشاركة اللعب **بمفردهم** قدرت ب **53.33 %** للمستوى **المتوسط** ثم تلتها نسبة **42.85 %** لمستوى الدراسي **جيد جدا**، في حين جاءت فئة المستوى **جيد** بنسبة **41.93%** ، ومن ثم **40 %** بالنسبة للمستوى **الضعيف** أما مستوى **الضعيف جدا** قدر بنسبة **14.28 %**.

في حين كانت فئة الأفراد الذين يفضلون مشاركة اللعب مع **أهلهم** قدرت نسبة **14.28 %** بالنسبة للمستوى الدراسي **ضعيف جدا**، ثم تلتها نسبة **11.11 %** مستوى **متوسط**، وجاءت نسبة **9.57%** للمستوى **جيد** .

من خلال نتائج المعطيات لاحظنا أن مستوى الدراسي لأغلبية أفراد العينة الذين يفضلون مشاركة اللعب مع الأصدقاء مستوى ضعيف جدا، في حين فئة الأفراد الذين يفضلون بمفردهم مستوى دراستهم متوسط في حين قدر مستوى أفراد الذين يشاركون اللعب مع الأهل جيد وذلك يعود إلى أن هناك أثر للألعاب الإلكترونية على أفراد العينة من ناحية مستواهم الدراسي حيث تجعلهم يتراجعون في تحصيل نتائج الجيد وذلك يعود لتضييع الوقت في اللعب سواء مع الأصدقاء أو بمفردهم فبدل الدراسة مع الأصدقاء يفضلون اللعب والمرح لتضييع وقتهم وهذا يعود بسلب عليهم.

الجدول (20): يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير المستوى المعيشي :

المستوى المعيشي / مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بمفردك	/	/	04	57.14	31	50.81	05	35.71	07	43.75	47	46.07
مع الأصدقاء	04	100	03	42.85	24	39.34	09	64.28	07	43.75	47	46.07
مع الأهل	/	/	/	/	06	9.83	/	/	02	12.5	8	7.84
المجموع	04	100	07	100	61	100	14	100	16	100	102	99.98

يتبين من خلال الجدول رقم **(20)** أن **100 %** من الأفراد ذوي المستوى المعيشي **ضعيف جدا** و **64.28 %** من الأفراد ذوي المستوى المعيشي **مرتفع** و **43.75 %** من الأفراد ذوي المستوى المعيشي **ضعيف 42.85 %**و **39.34%** من مفردات مستوى **متوسط** يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع **الأصدقاء**، بينما يفضل كل من **57.14 %** من أصحاب المستوى المعيشي **الضعيف** و **50.81 %**من أصحاب المستوى المعيشي **المتوسط** و **43.75 %** من أصحاب المستوى المعيشي **المرتفع جدا** و أصحاب المستوى المعيشي **المرتفع 35.71 %** يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية **بمفردهم** .

في حين نجد أن**12.5 %**من أصحاب المستوى المرتفع و **9.83 %**من أصحاب المستوى **المتوسط** ممن يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع **العائلة.**

فمن خلال معطيات هذا الجدول نلاحظ أن معظم مفردات المستوى يفضلون مشاركة اللعب مع الأصدقاء وهذا يدل على تأثير المستوى المعيشي على شركاء مفردات العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

II دوافع إستخدام المراهقين عينة البحث الألعاب الإلكترونية:

الجدول (21): يبين كيفية تعرف أفرادعينة البحث على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس:

الجـــــــــنس / كيف تتعرف على أخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عن طريق الأنترنت	36	63.15	36	72	72	67.28
عن طريق الوالدين	01	1.75	/	/	01	0.93
عن طريق الإخوة	01	1.75	04	08	05	4.67
عن طريق الأصدقاء	19	33.33	10	20	29	27.10
المجموع	57	100	50	100	107	100

يبين الجدول **رقم(21)** كيفية تعرف التلميذ على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية حيث نلاحظ أن معظم مبحوثين **الإناث والذكور**، يتعرفون على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية عن **طريق الانترنيت** بنسبة قدرت **ب 72 %**بالنسبة **للإناث** و**63.15%** بالنسبة **للذكور** ، وهذا ا رجع إلى سهولة استخدام الانترنيت وسهولة الوصول إلى كل ماهو جديد فيما يخص الألعاب الالكترونية، وكذلك سهولة تحميل الألعاب في اقل وقت ممكن و بأقل تكلفة كما يرغب أيضا في التطلع على كل ماهو جديد ومتداول ، والحصول على العاب متطورة وحديثة وأكثر تسلية . في حين نجد أن33.33 ٪ من الذكور يتعرفون على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية عن طريق الأصدقاء، ويرجع ذلك إلى أنهم يحبون المشاركة و معرفة مع الأصدقاء الألعاب الجديدة.

ومنه نستخلص أن متغير الجنس لا يؤثر على كيفية تعرف على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية.

الجدول (22): : يبين كيفية تعرف أفرادعينة البحث على أخر اصدارات الألعاب الالكترونية حسب متغير السن:

السـنـــــــ / كيف تتعرف على أخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عن طريق الأنترنت	02	66.66	22	75.68	34	66.66	17	62.96	75	68.18
عن طريق الوالدين	01	33.33	/	/	/	/	/	/	01	0.90
عن طريق الإخوة	/	/	01	3.44	03	5.88	01	3.70	05	4.54
عن طريق الأصدقاء	/	/	06	20.68	14	27.45	09	33.33	29	26.36
المجموع	03	100	29	100	51	100	27	100	110	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم(22)** أن أغلبية الفئة العمرية تتم تعرف على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنت حيث قدرت نسبة **75.68 %** لفئة تتراوح **من 15 إلى 16 سنة**، ثم تلتها نسبة 66.66% بالنسبة للفئتين أقل من 15 سنة ومن 17 إلى 18 سنة، في حين جاءت نسية 62.96% لفئة الأكثر من 18 سنة.

كما قدرت نسبة **33.33 %** بالنسبة لفئة **الأكثر من 18 سنة** و **27.45%** لفئة التي تتراوح من **17 إلى 18 سنة**، ثم نسبة **20.68 %** لفئة **15 و16 سنة** الذين يتعرفون عن آخر الإصدرات عن طريق الأصدقاء، في حين لم تسجل أي نسبة بالنسبة للفئة العمرية **الأقل من 15 سنة** حيث كانت منعدمة.

أما عن طريق الوالدين فقدرت ب**33.33 %** بالنسبة للفئة العمرية **الأقل من 15 سنة**، وباقي الفئلت العمرية لم تقدر بأي نسبة وكانت منعدمة.

وبالنسبة للتعرف عن آخر الإصدرات عن **طريق الأخوة** فقدرت بنسبة **5.88 %** لفئة من **17إلى 18 سنة**،وتلتها فئتين **الأكثر من 18 سنة** ب**3.70 %** و **3.44 %** من **15 إلى 16 سنة**، وفئة **الأقل من 15 سنة** كانت منعدمة.

وعليه نستنتج من خلال المعطيات المقدمة أن أغلبية أفراد العينة للفئة العمرية تتعرف على الإصدرات عن طريق الأنترنت، وهذا يعود إلى أن الأنترنت الوسيلة الأكثر استخداما من قبل **أفرادعينة البحث** للتعرف على الإصدارات الحديثة والعصرية للألعاب الإلكترونية لكونها الوسيلة الفعالة الحديثة الأكثر والأسهل استعمالا.

ومنه نستخلص أن متغير السن لا يؤثر على تعرف على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية.

الجدول (23): : يبين كيفية تعرف أفرادعينة البحث التلميذ على أخر إصدرات الألعاب الالكترونية حسب متغير مستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / كيف تتعرف على أخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عن طريق الأنترنت	12	44.44	21	67.74	36	70.58	02	40	04	50	75	61.47
عن طريق الوالدين	/	/	/	/	/	/	/	/	01	12.5	01	0.81
عن طريق الإخوة	01	3.70	03	9.67	01	1.96	/	/	/	/	05	4.09
عن طريق الأصدقاء	14	51.85	07	22.58	14	27.45	03	60	03	37.5	41	33.60
المجموع	27	100	31	100	51	100	05	100	08	100	122	99.97

نلاحظ من خلال الجدول الممثل أعلاه أن **70.58%** للمستوى دراسي **متوسط**، ثم نسبة **67.74 %** لفئة المستوى **جيد**، و**ضعيف جدا** ب **50 %**، في حين قدرت نسبة **44.44 %** للمستوى **جيد جدا** وتلتها **40%** بالنسبة لمستوى **ضعيف** يتعرفون على آخر الإصدرات عن طريق **الأنترنت** .

أما بالنسبة فئة الأفراد العينة الذين يتعرفون عن إصدرات الجديدة للألعاب الإلكترونية **عن طريق الأصدقاء** حيث قدرت نسبتهم **60%** للمستوى **الضعيف**، و نسبة **51.85%** للمستوى دراسي **جيد جدا**، ثم تليها **37.5 %** لمستوى **ضعيف جدا** و**27.45 %** للمستوى **الضعيف**،**22.85 %** للمستوى **الجيد**.

كما أن فئة الأفراد الذين يتعرفون عن إصدارات **عن طريق الوالدين** بنسبة **12.5 %** لمستوى **ضعيف جدا** وباقى الفئات مستوى الدراسي **منعدمة** فيها، في حين جاءت تعرف عن **طريق الإخوة** كأدنى نسبة قدرت ب**1.96 %** بالنسبة للمستوى **متوسط**.

وعليه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يتعرفون عن آخر الإصدرات عن طريق الأنترنت حيث قدر مستواهم الدراسي بمتوسط ومنه نستخلص أن متغير المستوى الدراسي يؤثر على كيفية التعرف على آخر الإصدارات.

الجدول (24): : يبين كيفية تعرف التلميذ على أخر إصدرات الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / كيف تتعرف على أخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عن طريق الأنترنت	03	75	04	57.14	45	67.16	10	58.82	13	86.66	75	68.18
عن طريق الوالدين	/	/	/	/	/	/	/	/	01	6.66	01	0.90
عن طريق الإخوة	/	/	/	/	04	5.97	01	5.88	/	/	05	4.54
عن طريق الأصدقاء	01	25	03	42.85	18	26.68	06	35.29	01	6.66	29	26.36
المجموع	04	100	07	100	67	99.81	17	100	15	100	110	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (24) أن أفراد العينة الذين يتعرفون عن آخر الإصدارات الألعاب الإلكترونية وحسب مستوى المعيشي، حيث قدرت نسبة 86.66 % للمستوى مرتفع جدا، 75% بالنسبة للمستوى ضعيف جدا، و 67.16 % بالنسبة للمستوى متوسط وتلتها نسبة 58.82 % للمستوى المرتفع، 57.14 % للمستوى ضعيف ويتعرفون عن إصدارات عن طريق الأنترنت.

أما عن طريق الأصدقاء فقدرت ب42.85 % للمستوى الضعيف، ثم 35.29% للمستوى مرتفع، وتلتها 26.68 % للمستوى المتوسط، ثم 25 % للمستوى الضعيف جدا، في حين جاء مستوى الدراسي المرتفع جدا بنسبة 6.66% .

أما عن طريق الأخوة فقدرت ب 5.97 % للمستوى متوسط و5.88 % للمستوى مرتفع ومستووين باقيين منعدمين لم تسجل أي نسبة، في حين سجلت نسبة 6.66 % على مستوى مرتفع جدا.

من خلال نتائج المقدمة نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة للمستوى المعيشي يتعرفون عن الإصدارت الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنت وهذا يعود إلى توفر الأنترنت لجميع المستوبات وهذا ما يساعدهم على الإطلاع عن آخر الإصدارات الجديدة للألعاب الإلكترونية، فالأنترنت وسيلة سهلة ومتاحة لجميع المستويات وذلك ربما لقدرة جميع المستويات في إقتنائها وتسهيل الحصول عليها.
وعليه نستنتج أن متغير المستوى المعيشي لا يؤثر على معرفة آخر الإصدرات للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (25):يبين الألعاب التي يفضلها أفراد العينة حسب متغير الجنس:

الجنس / ماهي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
مزرعة سعيدة	03	4.16	17	22.36	20	12.98
ألعاب ben 10	01	1.38	02	2.63	03	1.94
ألعاب سباق السيارات	06	8.33	11	14.47	17	11.03
صب واي	03	4.16	22	28.94	25	16.23
PES 2019	26	36.11	12	15.78	38	24.67
Conter siticil	04	5.55	04	5.26	08	5.19
لعبة مريم	02	2.77	03	3.94	05	3.24
PUPG	27	37.5	11	14.47	38	24.67
المجموع	72	99.96	76	136.82	154	99.99

يوضح الجدول **رقم(25)** أسماء الألعاب الالكترونية التي يفضل أفراد العينة استخدامها من حسب متغير الجنس ، حيث نجد أن **لعبة PUPG** تتصدر المرتبة الأولى بالنسبة **للذكور** بنسبة قدرت ب **37.5** ٪ ويرجع ذلك إلى شهرة هذه اللعبة وانتشارها بين المراهقين ، فهي لعبة أصبحت تستهوي الصغار والكبار وذلك لشعورهم بالمتعة والتسلية وتزيد من تعارف مع أصدقاء جدد من خلال لعب بها، أما بالنسبة **للإناث** فالعبة المفضلة لديهن **صب واي** لسهولة استخدامها ،كذلك و وضوح هذه اللعبة لدى مستخدميها وحبهم لبطل اللعبة والألوان والموسيقى الموجودة فيها، كما يميز هذه اللعبة هو اختيار الشخصية التي تفضلها والتي تستطيع انجاز بها العديد من المهمات المطلوبة منك وكلما جمعت مجموعة اكبر من النقود الذهبية كلما استطعت فتح شخصيات أكثر يمكنك اللعب بهم داخل اللعبة، في حين نجد أن ألعاب**ben 10** قدرت نسبتها ب **2.63** ٪عند الإناث أما ذكور ب**1.38 %**ويمكن تفسير ذلك بصعوبة استخدامها وتعقيدها بالرغم من أنها معروضة على شكل رسوم متحركة.

وعليه نستنتج أن عامل الجنس يؤثر على ميول المراهق للألعاب الإلكترونية حيث نلاحظ أن الذكور يفضلون ألعاب القتال والحروب، أما الإناث فيفضلن ألعاب المغامرة والإثارة .

الجدول رقم (26): يبين الألعاب التي يفضلها أفراد العينة حسب متغير السن:

السـن / ماهي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
مزرعة سعيدة	01	16.66	07	20.58	08	10.66	04	10.52	20	12.57
ألعاب ben 10	/	/	01	2.94	02	2.66			03	1.88
ألعاب سباق السيارات	/	/	02	5.88	10	13.33	04	10.52	16	10.6
صب واي	02	33.33	10	29.41	11	14.66	04	10.52	27	16.98
PUPG	01	16.66	10	29.41	17	22.66	12	31.57	40	25.15
Conter siticil	01	16.66	01	2.94	05	6.66	01	2.63	08	5.03
لعبة مريم		16.66	01	2.94	03	04	01	2.63	05	3.14
PES 2019	01	16.66	08	23.52	19	25.33	12	31.57	40	25.15
المجموع	06	116.63	34	117.62	75	99.96	38	99.96	159	100.5

(هذا الجدول فيه أكثر من إجابة على إحتمالات)

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (26)** أن أغلبية فئة العمرية للمبحوثين يفضلون اللعب بألعاب PUPG و **PES 2019** حيث قدرت نسبة ب **31.57 %** للفئة العمرية **الأكثر من 18 سنة** كأعلى نسبة أما فئة من **15 إلى 16 سنة** يفضلون كذلك لعبة **PUPG** و **صب واي** بنسبة **29.41 %**، أما فئة التي تتراوح من **17 إلى 18 سنة** يفضلون **PES 2019** بنسبة **25.33 %** ثم نسبة **22.66 %** للعبة **PUPG**، أما فئة **أقل من 15 سنة** يفضلون لعبة **صب واي** بنسبة **33.33 %** وباقي الألعاب قدرت بنسبة **16.66%** ، وكانت كأدنى نسبة بالنسبة **للعبة مريم** و **Conter siticil** بنسبة **2.63 %** بالنسبة لفئة **الأكثر من 18 سنة.**

نستنتج من خلال المعطيات أن أغلبية المبحوثين لكل الفئات العمرية يفضلون لعبة PUPG و PES 2019، ويعود هذا إلى أن المبحوثين يفضلون ألعاب القتال فهذه الألعاب هي عبارة عن معارك متعددة يشارك فيها لاعبون من مختلف أنحاء العالم عبر الأنترنت ومن ثم يقاتلون بعضهم البعض وعليه تفضل جميع الفئات العمرية تحب هذا النوع من الألعاب، حيث هناك بعض الدراسلت تشير أنها ذات فائدة للدماغ والبعض الآخر يؤكد أنها تزيد من العزلة[1]، أما لعبة مريم فكانت كأدنى نسبة من بين الألعاب وهذا لعدم إهتمام أي تفضيل هذه اللعبة من قبل المبحوثين، حيث هذا السؤال تعرض إلى أكثر من إجابة من قبل المبحوثين وحسب ممارستهم وتفضيلهم للألعاب المقترحة كما أضاف بعض منهم بعض الإقتراحات من بينها الألعاب الرياضية وخاصة ألعاب كرة القدم وسباق السيارات، نستخلص أنه لا يؤثر متغير السن على مدى تفضيل الألعاب الإلكترونية.

[1]–: www.webteb.com // ARTIVLES–http، هل تؤثر لعبة البوبجي عليك؟، الطبع محفوظ في موقع ويب طب، زيارة الموقع يوم 2019\06\11 على ساعة 00:34، 2017 .

الجدول رقم (27): يبين الألعاب التي يفضلها أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / ماهي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
المزرعة السعيدة	01	5.88	05	9.25	10	16.12	02	33.33	01		19	12.83
ألعاب ben 10	01	5.88	02	3.70		/	/	/	/	/	03	2.02
ألعاب سباق السيارات	01	5.88	08	14.81	07	11.29	01	16.66	/	/	17	11.48
صب واي	04	23.52	07	12.96	11	17.74	01	16.66	01	12.5	24	16.21
PUPG	05	29.41	14	25.92	14	22.58	01	16.66	02	25	36	24.32
Conter siticil	01	5.88	03	5.55	03	4.83	/	/	/	/	07	3.37
لعبة مريم	01	5.88	02	3.70	02	3.22	/	/	/	/	05	3.37
PES 2019	04	23.52	13	24.07	15	24.19	01	16.66	04	50	37	25
المجموع	17	99.97	54	99.96	62	99.97	06	99.97	08	87.5	148	98.60

نلاحظ من خلال الجدول رقم **(27)** أن أغلبية المبحوثين لأصحاب المستوى الدراسي يفضلون لعبة **PUPG** وقدرت كأعلى نسبة ب **29.41%**، وكانت كأدنى نسبة **3.22 %** بالنسبة للعبة مريم، وعليه نستنتج أن المبحوثين في جميع مستويات الدراسة يفضلون لعبة **PUPG** ويرجع ذلك لحبهم هذا النوع من الألعاب التي تميل إلى الغموض ومثيرة حيث تتميز هذه الألعاب بالقتال، والتي يمكن للمراهق التمتع بالحرية فيها وتعبير عن مكبوتاته وضغوطات الإجتماعية التي يشعر بها فيفرغ جميع طاقاته والتي بإمكانه القيام بما يريده التي لا يمكنه فعلها في أرض الواقع، نستخلص أن متغير مستوى الدراسي لا يؤثر على الألعاب التي يفضلها المبحوثون.

الجدول رقم (28): يبين الألعاب التي يفضلها أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / ماهي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
مزرعة سعيدة	/	/	/	/	15	16.66	01	5.88	03	12.5	19	13.38
ألعاب ben 10	/	/	/	/	02	2.22	/	/	01	4.16	03	2.11
ألعاب سباق السيارات	/	/	01	9.09	12	13.33	01	5.88	02	8.33	15	10.56
صب واي	01	33.33	01	9.09	16	17.77	02	11.76	05	20.83	25	17.60
PUPG	01	33.33	02	18.18	20	22.22	05	29.41	08	33.33	35	24.64
Conter siticil	/	/	01	9.09	05	5.55	/	/	/	/	06	4.22
لعبة مريم	/	/	/	/	03	3.33	01	5.88	/	/	04	2.81
PES 2019	01	33.33	06	54.54	17	18.88	07	41.17	05	20.83	35	24.64
المجموع	03	100	11	100	90	99.96	17	100	24	100	142	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (28)** أن أغلبية المبحوثين لمستويات المعيشية الأربعة يفضلون لعبة **PES 2019** وقدرت كأعلى نسبة ب **54.54 %**، أما كأدنى نسبة قدرت ب **3.33 %** بالنسبة للعبة **مريم**.

ومنه نستنتج من خلال المعطيات السابقة أن أغلبية المبحوثين لأصحاب المستويات يفضلون لعبة PES 2019 والتي هي عبارة عن لعبة رياضية "كرة القدم" من أشهرها كما تعطى جوا من الواقعية والإثارة لمستخدمها وتشويق،أما بالنسبة للعبة مريم فبالنسبة لهم أصبحت قصة درامية مملة وعليه سجلت أدنى نسبة مابين الألعاب المقترحة، نستخلص أن متغير المستوى المعيشي لا يؤثر على مايفضله المبحوثون من ألعاب الإلكترونية.

الجدول (29):يبين نوع الألعاب المفضلة بالترتيب عند أفراد العينة حسب متغير الجنس:

الجـــــــــنس / ماهي الألعاب التي تفضل لعبها (رتبها حسب التفضيل)؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
ألعاب المغامرة تبة الأولى	25	48.07	16	33.33	41	41
ألعاب الصراع والعنف	10	19.23	02	4.16	12	12
ألعاب تعليمية	03	5.76	12	25	15	15
ألعاب الألغاز	14	26.92	18	37.5	32	32
المجموع	52	100	48	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم **(29)** الذي يبين نوع الألعاب المفضلة مرتبة حسب الترتيب متغير**الجنس**، أن أفراد العينة ذكور والذين يفضلون في **المرتبة الأولى** ألعاب المغامرة وذلك بنسبة **48.07%** أما في **المرتبة الثانية** فقدرت بنسبة**26.92% لألعاب الألغاز**، في حين تلتها **ألعاب الصراع والعنف** في **مرتبة الثالثة** بنسبة **19.23 %**ثم نسبة **5.76 %**في المرتبة الرابعة لألعاب **تعليمية**، أما بالنسبة للإناث فكانت **أول** مرتبة لألعاب الألغاز بنسبة **37.5%**ثم **25 %**بالنسبة للمرتبة **الثانية** وهي الألعاب **التعليمية**، في حين جاءت ألعاب **المغامرة** في المرتبة **الثالثة** بنسبة **33.33%** وفي الأخير صنفت ألعاب **لصراع والعنف** في المرتبة **الرابعة** بنسبة**4.16%**.

نستنتج أن ميول للمراهقين إلى العاب المغامرة يكون بغض النظر عن الجنس فهما ينجذبان إلى ألعاب الإثارة لكن لاحظنا تفاوت بين الجنسين حيث ترتفع نسبة الميول ولألعاب المغامرة عند الذكور أكثر أما الإناث فيفضلون ألعاب الألغاز وتعليمية، في حين نرى أن الذكور لا يحبون الألعاب التعليمية على غرار الإناث الذين لا يفضلون ألعاب القتال.

الجدول (30): يبين نوع الألعاب المفضلة بالترتيب عند أفراد العينة حسب متغير السن:

السن / ماهي الألعاب التي تفضل لعبها (رتبها حسب التفضيل)	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
ألعاب المغامرة	02	40	08	33.33	22	41.50	09	26.47	41	41
ألعاب الصراع والعنف	/	/	03	12.5	07	13.20	02	5.88	12	12
ألعاب تعليمية	/	/	04	16.66	09	16.98	02	5.88	15	15
ألعاب الألغاز	03	60	09	37.5	15	28.30	05	14.70	32	32
المجموع	05	100	24	100	53	100	34		100	100

يظهر الجدول **رقم (30)** أن **الألعاب الألغاز** تأتي في مقدمة الألعاب المفضلة لدى فئة الأقل من 15 سنة بنسبة **60%** و مابين 15 و 16 سنة بنسبة **37.5 %** ، في حين نجد أنها تأتي في المركز الثاني بنسبة **28.30 %** لفئة 17 و18 سنة، و**14.70 %** لدى فئة أكثر من 18 سنة، وتأتي ألعاب المغامرة، في مرتبة الثانية بنسبة **33.33 %** بالنسبة لفئة 15و 16 سنة و **40 %** لفئة أقل من 15 سنة، وبالنسبة لفئة 17 و 18 سنة جاءت ألعاب المغامرة في مرتبة الأولى بنسبة **41.50 %**، و 26.47 % لفئة أكثر من 18 سنة، أما الألعاب التعليمية جاءت في المرتبة الثالثة بنسبة **16.98 %** لفئة 17 و 18 سنة و**16.66 %** لفئة 15 و 16 سنة، حيث كانت الألعاب التعليمية و ألعاب الصراع والعنف في نفس مرتبة ثالثة لفئة أكثر من 18 سنة بنسبة **5.88%**، أما فئة 15 سنة فكانت منعدمة في كلا ألعاب متبقيين، في حين كانت نسبتين متقاربتين بين فئتين 17 و18 سنة بنسبة **13.20 %** وتلتها **12.5%** لفئة 15 و 16 سنة.

ومنه نلاحظ أن الألعاب المغامرة هي التي غلبت على مفردات الفئات العمرية الأربعة ، فالمراهقين يميلون بشكل كبير لألعاب المغامرة ، وهذا يعود بما تتميز به الألعاب المغامرة حيث يجد فيها المراهق حرية في التعبير عن إنفعالاته وتوفر المتعة وتتيح أشياء لا يمكن فعلها في الواقع، ومن ناحية أخرى. نجد منهم أيضا يميلون للألعاب الألغاز و صراع و العنف لكونها ألعاب حركية عسكرية و تنمي الذاكرة يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية،

كما نلاحظ أن كل فئة وألعابها المفضلة ففئة الأولى تفضل الألعاب المغامرة والألغاز أكثر، في حين تفضل الفئة الثانية والثالثة الألعاب الصراع والعنف ، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية له تأثير على أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة.

الجدول رقم (31): يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس:

الجنـــــــــــس / ما الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
متعة الفوز	21	30.43	32	48.48	53	39.25
الألوان ونوعية الصورة	07	10.14	06	9.09	13	9.62
الرسم والموسيقى	04	5.79	02	3.03	06	4.44
بطل اللعبة	12	17.39	08	12.12	20	14.81
وجود عنصر الإثارة فيها	25	36.23	18	27.27	43	31.85
المجموع	69	100	66	100	135	100

يوضح الجدول **رقم(31)** انجذاب فئة المراهقين للألعاب الالكترونية حيث تشير النتائج إلى أن **48.48** ٪ من مستخدمي الألعاب الالكترونية من **الإناث** تجذبهم **متعة الفوز**، ويمكن تفسير ذلك بطبيعة مرحلة المراهقة وخصائصها ، فالإناث يحبون كل ماهو جديد في الألعاب الالكترونية ، فهم يتأثرون باللعبة ويندمجون فيها بغرض الفوز واجتياز كل مراحلها ،أما **الذكور** فإنجذابهم يكون في وجود **عنصر الإثارة** بنسبة **36.23**٪، ثم تلتها نسبة ٪ **17.39من الذكور** الذين ينجذبون **لبطل اللعبة** فالبطل هو العنصر الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة، بحيث أنهم يعتبرونه رمز الشجاعة والقوة والتفوق والتحدي والمقاومة، وهذا ما يجعلهم يلعبون حتى يحضون بمتعة الفوز وهذا ما يزيدهم شجاعة وقوة ويخلق لديهم رغبة في تحقيق أهدافهم في الحياة . في حين نجد أن **3.03** ٪ من **الإناث** تجذبهن **الرسم والموسيقى** لأنهما عنصران مهمان في الألعاب لايمكن تخيل لعبة بدون موسيقى وصور.

نستنتج ان فئة الإناث تجذبهم في الألعاب الإلكترونية متعة الفوز بينما الذكور يجذبهم عنصر الإثارة فيها، كما نستخلص من هذه النتائج أن معطيات أن كل من الجنسين وبالأغلبية يمارسان الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة، فالمغامرة توفر لهم الجمع بين الحقيقة والخيال، أما المتعة فهي توفر التسلية والترفيه والترويح عن النفس، كما أن معطيات الجنسين متقاربة فيما بينها إلا أن الاختلاف فيها يكمن في ترتيبها حسب نسبة الجنس، ومنه نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير في أسباب ممارسة

الألعاب الإلكترونية حسب مفردات العينة، وعليه فإن متغير الجنس يؤثر على إنجذاب لإستخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (32): **يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير السن:**

السـن / ما الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
متعة الفوز	01	33.33	13	38.23	27	42.85	13	38.23	54	40.29
الألوان ونوعية الصورة	/	/	04	11.76	07	11.11	02	5.88	13	9.70
الرسم والموسيقى	01	33.33	/	/	03	4.76	01	2.94	05	3.73
بطل اللعبة	01	33.33	07	20.58	05	7.93	06	17.64	19	14.17
وجود عنصر الإثارة فيها	/	/	10	29.41	21	33.33	12	35.29	43	32.08
المجموع	03	100	34	100	63	100	34	100	134	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم **(32)** أن أغلبية أفراد العينة الأربع سبب إنجذابهم للألعاب الإلكترونية هي متعة الفوز حيث قدرت كأعلى نسبة للفئة العمرية التي تتراوح من 17 إلى 16 سنة ب **42.85 %**، وكأدنى نسبة **2.94 %** أكثر من 18 سنة للذين تجذبهم الرسم والموسيقى.

من خلال معطيات الجدول نجد أن السبب الرئيسي للممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفئات الثلاث هو حب المتعة الفوز ، والذي احتل المركز الأول وبنسب عالية بالمقارنة بالأمور الأخرى والتي نجد أن هذه الأخيرة تتقارب في نسبها ومعطياتها، فأغلبية المراهقين يلجئون للعب الإلكتروني من أجل زيادة المتعة والتسلية،ومن أجل التمتع بالألعاب التي توفر لهم المغامرات الشيقة والألعاب الخيالية والافتراضية التي تجسد الواقع.

ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الأسباب التي تجعل مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (33): يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / ما الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
متعة الفوز	10	50	17	34	22	41.50	02	40	03	33.33	54	39.41
الألوان ونوعية الصورة	02	10	06	12	04	7.54	/	/	01	11.11	13	9.48
الرسم والموسيقى	01	05	03	06	01	1.88	/	/	01	11.11	06	4.37
بطل اللعبة	04	20	08	16	08	15.09	/	/	01	11.11	21	15.32
وجود عنصر الإثارة فيها	03	15	16	32	18	33.96	03	60	03	33.33	43	31.38
المجموع	20	100	50	100	53	100	05	100	09	100	137	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (33)** أن أغلبية أفراد عينة مايجذبهم لإستخدام الألعاب الإلكترونية متعة الفوز وهذا لجميع مستويات الدراسة حيث قدرت كأعلى نسبة ب **50 %** ، وهدا يعود إلى سبب شعور بالحب الإنتصار حيث ذلك يحفزهم على متعة إستخدام الألعاب الإلكترونية ويزيد من حب الإستمتاع ورغبة في مزيد من إستخدام وممارسة الألعاب الإلكترونية والإنتقال من مرحلة إلى أخرى وتحقيق الفوز فهذا يشعرهم بالسعادة و السرور إضافة إلى عنصر الإثارة الذي قدر بنسبة **60 %** فالإثارة الموجودة في الألعاب الإلكترونية لها دور كبير على جذب المستخدم لها حيث تجعله يسعى لمعرفة الغموض وتشويق الذي يتضمنها،أما بالنسبة لنسبة الأدنى التي قدرت ب **1.88 %** للرسم و الموسيقى فالمستخدم لا يجذبه نوع الموسيقى والرسم حيث لا يؤثر عليه كثيرا من هذه الناحية ففي لعض الأحيان تزعجه الموسيقى ويقوم لإغلاقها.

الجدول رقم (34): يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / ما الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
متعة الفوز	/	/	05	41.66	34	39.53	08	47.05	07	38.88	54	56.25
الألوان ونوعية الصورة	/	/	01	8.33	10	11.62	/	/	02	11.11	13	13.54
الرسم والموسيقى	/	/	/	/	04	4.65	01	5.88	01	5.55	06	6.25
بطل اللعبة	01	33.33	02	16.66	09	10.46	02	11.76	06	33.33	20	20.83
وجود عنصر الإثارة فيها	02	66.66	04	33.33	29	33.72	06	35.29	02	11.11	43	44.79
المجموع	03	100	12	100	86	100	17	100	18	100	96	141.66

نلاحظ من خلال الجدول رقم **(34)** أن أغلبية لجمبع المستويات المعيشية الذين تجذبهم لإستخدام الألعاب الإلكترونية متعة الفوز وكأعلى نسبة قدرت ب **47.05 %** لمستوى مرتفع وكأدنى نسبة قدرت ب **5.55 %** بالنسبة لأصحاب المستوى مرتفع جدا .

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن الأغلبية السابقة من مفردات المستويات الأربعة يمارسون الألعاب الإلكترونية لرغبتهم في المتعة الفوز، فهذه الألعاب توفر بشكل كبير هذه الميزة لكونها ألعاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي في رسومها ونوعية صورتها وجودة صوتها، وبهذا فإنا توفربموجب ألعابها المتنوعة المتعة والتسلية والمغامرة الكبيرة التي تجعل مفردات العينة يميلون إليها .

مما سبق نستخلص أن متغير المستوى المعيشي ليس له أي تأثير على أسباب ممارسة مفردات العينة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (35) : يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس:

الجنـــــــــس / لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
للتسلية والترفيه	30	35.29	27	35.52	57	35.40
تنمية الذكاء	10	11.76	10	13.15	20	13.04
تطوير موهبة	04	4.70	07	9.21	11	6.83
شغل أوقات الفراغ	17	20	22	28.94	39	24.22
التواصل مع الأصدقاء	10	11.76	02	2.63	12	7.45
حب الفضول	08	9.41	06	7.89	14	8.69
انجذاب للميزات المتاحة الحديثة	06	7.05	02	2.63	08	4.96
المجموع	85	100	76	100	161	100

يبين الجدول **رقم(35)** دوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس ، حيث تشير النتائج أن معظم **الإناث** يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه بنسبة **35.52** ٪ ثم تليها **35.29**٪ لفئة **الذكور** ، ويرجع ذلك إلى البحث عن شيء يملئ الفراغ ولتعلم أشياء جديدة الأولياء من الألعاب الالكترونية ، لان المراهقين من كلا الجنسين في هذه المرحلة يحبون التسلية واللعب ، لأنهم يجدون فيها متعة كبيرة ،"حيث أثبتت الدراسات العلمية أن السبب الرئيسي لشغف المراهقين بالتكنولوجيا أنهم يجدون متعة في العديد من أشكال الترفيه التي تقدمها لهم عن طريق أجهزة الألعاب الالكترونية. في حين نجد أن **2.63** ٪ من **الإناث** و **الذكور 4.70**٪ يستخدمونها **لتطوير موهبة** وهذا ما يفسر أن الألعاب الالكترونية لا تستهوي مستخدميها لتطوير مواهبهم ، لأن المضامين الموجودة فيها هي مضامين هدامة.

ومنه نستنتج أن عامل الجنس لايؤثر على ميول المراهق للألعاب الإلكترونية بكونه يحتاج للعب وذلك من أجل التسلية والترفيه وشغل أوقات الفراغ.

الجدول رقم (36) : يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير السن:

السـن / لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
للتسلية والترفيه	02	33.33	17	39.53	28	41.17	11	24.44	58	34.73
تنمية الذكاء	/	/	06	13.95	07	10.29	06	13.33	19	11.37
تطوير موهبة	/	/	03	6.97	05	7.35	04	8.88	17	10.17
شغل أوقات الفراغ	01	16.66	09	20.93	19	27.94	10	22.22	39	23.35
التواصل مع الأصدقاء	02	33.33	05	11.62	02	2.94	03	6.66	12	7.18
حب الفضول	/	/	02	4.65	05	7.35	07	15.55	14	8.38
انجذاب للميزات المتاحة الحديثة	01	16.66	01	2.32	02	2.94	04	8.88	08	4.79
المجموع	06	100	43	100	68	100	45	100	167	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (36)** أن أغلبية أفراد العينة للفئات العمرية الأربعة يستخدمون الألعاب الإلكترونية للتسلية والترفيه حيث قدرت كأعلى نسبة ب**41.17 %**، وهذا يعود لإعتبار الألعاب الإلكترونية لصبغ الروتين اليومي بالترفيه وتسلية وذلك عن طريق اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث الدراسات العلمية أن ألعاب الإلكترونية ليست متعة فحسب، بل تنطوي أيضا على العديد من الفوائد العلمية التي تتنوع مابين تخفيف الألم غلى زيادة القدرة على تنمية المهارات الذهنية، أما بالنسبة لأدنى نسبة فقدرت ب**2.32 %** الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للانجذاب للميزات المتاحة الحديثة .

وعليه نستنتج أن البحوثين لدى جميع الفئات يستخدمون الألعاب للتسلية والترفيه وإخراج المكبوتات عن طريقها كما أثبتت الدراسات العلمية أن السبب الرئيسي لشغف الأطفال و المراهقين بالتكنولوجيا أنهم يجدون متعة في العديد من أشكال الترفيه التي تقدمها لهم، وعليه نستنتج أن عامل الجنس لايؤثر على دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (37) : يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي :

المستوى الدراسي / لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
للتسلية والترفيه	08	38.09	20	36.36	23	35.38	02	22.22	04	50	57	57
تنمية الذكاء	03	14.28	08	14.54	10	15.38	/	/	/	/	21	12.96
تطوير موهبة	01	4.76	05	9.09	04	6.15	01	11.11	/	/	11	6.79
شغل أوقات الفراغ	05	23.80	14	25.45	14	21.53	03	33.33	03	37.5	39	24.07
التواصل مع الأصدقاء	02	9.52	02	3.63	07	10.76	/	/	01	12.5	12	7.40
حب الفضول	01	4.76	05	9.09	05	7.69	02	22.22	01	12.5	14	8.64
انجذاب للميزات المتاحة الحديثة	01	4.76	01	1.81	02	3.07	01	11.11	03	37.5	08	4.93
المجموع	21	100	55	100	65	100	09	100	08	150	162	121

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (37)** أن أغلبية إجابات المبحوثين وفي جميع مستويات الدراسية يرون أن إستخدام الألعاب، الإلكترونية للتسلية والترفيه حيث قدرت كأعلى نسبة ب**38.09 %** ويعود ذلك إلى أن يحبون التسلية والترويح عن النفس حيث تحقق الألعاب الإلكترونية المتعة والراحة النفسية، كما تتعتبر وسيلة لقضاء وقت الفراغ وتنمية الذكاء والقدرات الذهنية والحفاظ على قدرة الطفل على اتخاذ القرارات السريعة وتنمية سرعة البديهية، في حين قدرت كأدنى نسبة ب**1.81 %** للمبحوثين للذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية إنجذابا للميزات المتاحة الحديثة بالنسبة للمستوى جيد وسبب ذلك أن لا يرون أي ميزة تجذبهم لاستخامها فهي مجرد ألعاب للتسلية تقليل من ضغط الدراسي، وعليه نستنتج أن متغير المستوى المعيشي لا يؤثر على إستخدام للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (38): يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي :

المستوى المعيشي / لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
للتسلية والترفيه	03	50	03	25	34	35.41	07	36.84	07	31.81	09	47.36
تنمية الذكاء	/	/	/	/	14	14.58	03	15.78	03	13.63	02	10.52
تطوير موهبة	/	/	/	/	09	9.37	/	/	/	/	01	5.26
شغل أوقات الفراغ	02	33.33	05	41.66	23	23.95	05	26.31	05	22.72	03	15.78
التواصل مع الأصدقاء	/	/	01	8.33	05	5.20	02	10.52	02	9.09	03	15.78
حب الفضول	/	/	01	8.33	08	8.33	02	10.52	02	9.09	02	10.52
انجذاب للميزات المتاحة الحديثة	01	16.66	02	16.66	03	3.12	/	/	/	/	02	10.52
المجموع	06	100	12	100	96	100	19	100	22	100	19	115

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (38)** أن نسبة أغلبية المبحوثين لأصحاب المستوى المعيشي الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية للتسلية والترفيه قدرت نسبة كأعلى ب **50 %**، ويعود ذلك إلى الترويح عن النفس والهروب من الواقع المعاش، فالألعاب الإلكترونية تساعدهم على الفرح والسرور وشعور بالمتعة والترفيه عن النفس رغم الواقع وصعوبات المعيشة التي يمر بها، فالألعاب الإلكترونية تساعده ترفيه وممارسة مايريده في الإفتراض والذي لايستطيع تحقيقه في الواقع، فصعوبة المعيشة وعدم توفر الأماكن والوضع المادي يجعله يلجأ لستخدام الألعاب الإلكترونية للإستمتاع قليلا، ونسبة **3.12 %** كانت للاتجذاب للميزات المتاحة والحديثة ، وعليه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي له تأثير على دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية .

الجدول رقم (39): : يمثل الحالة النفسية والمزاجية عند أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس:

الجنس / متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عندما تكون مرتاح نفسيا	17	23.61	14	21.87	31	22.46
عندما تكون متضايق	11	15.27	08	12.5	19	13.76
عندما تواجه مشكلة	06	8.33	08	12.5	14	10.14
عندما تشعر بالوحدة	22	30.55	22	34.37	44	31.88
بعد التعب من الدراسة	16	22.22	12	18.75	28	20.28
المجموع	72	100	64	100	138	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (39)** أن أغلبية المبحوثين لكلا الجنسين يلجؤن إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية عندما يشعرون بالوحدة حيث قدرت كأعلى نسبة بالنسبة للإناث **ب34.37 %**، أما الذكور قدرت ب **30.55%**، وهذا يعود إدمان الألعاب الإلكترونية ويجعله ينعزل عن الواقع ويشعر بغرابة ووحدة في وسطه رغم تواجده في بيئته، "وتقول الدكتورة كلوديا نعمة أبي حرب، الأخصائية بعلم النفس العيادي والمعالجة النفسية، إن لهذه الألعاب تأثير معين على تكوين نفسية، إذ أن دماغ المراهق يشبه إسفنجة، كل مايراه ويمتصه ويشغله"[1]، وهذا يعود عليه بالسلب حيث يجعله إنطوائي يرغب فقط بالعب و الجلوس لوحده فعدم ممارسته لها يجعله يشعر بعدم الراحة والوحدة فعن طريقها يمكن أن يكون كون صداقات إفتراضية تجعله يشعر براحة وعدم الوحدة ، في حينٍ قدرت أدنى نسبة ب **12.5%** بالنسبة للإناث الذين يلجؤن للألعاب الإلكترونية عندما تكن متضايقات وهذا يدل على هروبهم من الواقع إلى عالم الإفتراض رغبة منهن في شعور براحة عن طريف اللعب، في حيت قدرت نسبة 8.33% بالنسبة للذكور عند مواجهة مشكلة وهذا يدل على إعتبارهم الألعاب الإلكترونية حلا لمشكلتهم.

وعليه نستنتج أن متغير الجنس يؤثر على وقت لجوء إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية.

[1]– – دكتورة كلوديا أبي حرب، نايلة الصليبي، مقال تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على مراهقيين، MC DOUALIYA.COM ، موقع الأنترنت، تمت زيارته يوم 12\06\2019، ساعة 1:05.

الجدول رقم (40) : : يمثل الحالة النفسية والمزاجية أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير السن:

السـن / متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عندما تكون مرتاح نفسيا	01	20	10	30.30	13	20.63	07	19.44	31	22.62
عندما تكون متضايق	01	20	01	3.03	09	14.28	08	22.22	19	13.86
عندما تواجه مشكلة	01	20	03	9.09	07	11.11	03	8.33	14	10.21
عندما تشعر بالوحدة	01	20	09	27.27	22	34.92	12	33.33	44	32.11
بعد التعب من الدراسة	01	20	10	30.30	12	19.04	06	16.66	29	21.16
المجموع	05	100	33	100	63	100	36	100	137	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (40)** أن أغلبية الفئات العمرية الأربعة للمبحوثين أنهم يلجؤون للألعاب الإلكترونية عند شعورهم بالوحدة وفدرت كأعلى نسبة ب **33.33%**، فالألعاب الإلكترونية تأثر على مراهقيين وخاصة في المرحلة العمرية هذه، "تقول الدكتورة كلوديا أن هناك تأثير لهذه الألعاب على تكوين الطفل على مدى البعيد أي عندما يصبح في سن المراهقة، فمن ممكن ان تتثبت هذه الأفكار السلبية في دماغه وتؤثر على شخصيته في حال لم يكن في البنية النفسية المناعة الكافية لكي يتمكن من التمييز بين الصحيح والخطأ"، وهناك فئة قليلة من فئات العمرية أنهم يلجؤون للعب بالألعاب الإلكترونية قدرت **ب9.09 %و3.03%** عندما يواجهون مشكلة ومضايقة لانهم يعتبرون أن الألعاب الإلكترونية وسيلة لحل المشاكل والهروب من الواقع وترويح عن النفس[1].

[1]– دكتورة كلوديا أبي حرب، نايلة الصليبي، مقال تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على مراهقيينMC،DOUALIYA.COM ، موقع الأنترنت، تمت زيارته يوم 12\06\2019، ساعة 1:05.

الجدول رقم (41) : : يمثل متى لجوء أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عندما تكون مرتاح نفسيا	07	41.17	08	17.39	13	27.08	02	20	01	12.5	31	22.96
عندما تكون متضايق	02	11.76	06	13.04	06	12.5	03	30	02	25	19	14.07
عندما تواجه مشكلة	01	5.88	06	13.04	04	8.33	02	20	01	12.5	14	10.37
عندما تشعر بالوحدة	03	17.64	17	36.95	19	39.58	02	20	03	37.5	44	32.59
بعد التعب من الدراسة	04	23.52	09	19.56	12	25	01	10	01	12.5	27	20
المجموع	17	100	46	100	48	137	10	100	08	100	135	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (41)** أن لأصحاب المستوى الجيد قدرت ب **41.17 %** يلجئون للعب بالألعاب الإلكترونية عندما يكونون مرتاحين نفسيا، ثم تلتها نسبة **39.58 %** بالنسبة لاصحاب المستوى متوسط عندما يشعرون بالوحدة و **30%** بالنسبة للمستوى الضعيف عندما يكونون متضايقين، و **10 %** عندما يشعرون بالتعب من الدراسة لأصحاب المستوى ضعيف.

نستنتج من خلال النتائج المقدمة أنه كأعلى نسبة كانت لأصحاب المستوى الجيد وكأدنى نسبة لأصحاب المستوى الضعيف وهذا يعود إلى أن الألعاب الإلكترونية يستخدمها أفراد العينة عند شعورهم بالراحة النفسية التي تساعدهم على التسلية والترويح عن النفس. وعليه نستنتج أن متغير المستوى الدراسي لايؤثر على سبب لجوء

للعب بالألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (42) : يمثل متى لجوء أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
عندما تكون مرتاح نفسيا	/		03	23.07	17	20.48	04	22.22	07	38.88	31	22.96
عندما تكون متضايق	01	33.33	03	23.07	11	13.25	02	11.11	02	11.11	18	13.33
عندما تواجه مشكلة	/	/	01	7.69	08	9.63	03	16.66	02	11.11	14	10.37
عندما تشعر بالوحدة	02	66.66	04	30.76	31	37.34	04	22.22	03	16.66	44	32.59
بعد التعب من الدراسة	/	/	02	15.38	16	19.27	06	33.33	04	22.22	28	20.74
المجموع	03	100	13	100	83	100	18	105	18	100	135	100

نلاحظ من خلال الجدول **رقم (42)** الذي يمثل سبب اللجوء إلى اللعب من الألعاب الإلكترونية وحسب متغير مستوى المعيشي وكأعلى نسبة قدرت ب**66.66%** لأصحاب المستوى الضعيف جدا الذين يشعرون بالوحدة،**38.88 %** بالنسبة للمستوى المرتفع الين يكونون مرتاحين نفسيا عند اللجوء للعب بألعاب الإلكترونية، **و37.34 %** بالنسبة للمستوى المتوسط الذين يلجئون للألعاب الإلكترونية عند الشعور بالوحدة ،ثم تلتها نسبة 11.11% بالنسبة لأصحاب مرتفع جدا ومرتفع للذين تواجههم مشكلة ويكونون متضايقين ومنزعجين عند للجوء للعب بألعاب الإلكترونية.

وعليه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة يلجئون للعب بألعاب الإلكترونية عند الشعور بالوحدة وهذا يعود لعدم وجود الإمكانيات المتوفرة والشعور بعدم إهتمام الآخرين فيلجأ المراهق إلى الألعاب الإلكترونية لفعل مايرده وإرضاء غايته وتحقيق التواصل وتكوين الصداقات عند طريق الألعاب الإلكترونية في حين هناك فئة التي مستواها ضعيف تؤدي بهم إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية عند التعب من الدراسة وذلك لتقليقل من الضغط الدراسي، ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي يؤثر على للجوء للعب بألعاب الإلكترونية.

III-أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق:

الجدول رقم (43):يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس:

الجنس / هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
جيدا	14	26.92	13	27.08	27	27
قليلا	21	40.38	27	56.25	48	48
لا أستطيع	17	32.69	08	16.66	25	25
المجموع	52	100	48	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (43) أن أفراد العينة لكلا الجنسين قليلا ما يتحكمون في وقت العب بالألعاب الإلكترونية حيث قدرت نسبة 56.25 % للإناث و40.38 % بالنسبة للذكور، ثم تلتها نسبة 32.69 للذكور الذين لا يستطعون التحكم في وقت لعبهم أما بالنسبة للإناث فقدرت نسبة اللواتي يتحكمن في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية جيدا ب27.08 % وتلتها نسبة الذكور ب 26.92 %، أما كأدنى نسبة التي قدرت ب 16.66 % لإناث اللواتي لا يستطعن التحكم في أوقات لعبهم.

نستنتج من خلال البيانات المقدمة أن كلا الجنسين قليلا ما يتحكمون بوقت لعبهم بالألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (44): يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير السن:

السن / هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
جيدا	01	33.33	04	16.66	16	33.33	06	24	27	26.73
قليلا	02	66.66	13	54.16	21	43.75	13	52	49	48.51
لا أستطيع	/	/	07	29.16	11	22.91	07	28	25	24.75
المجموع	03	100	24	100	48	100	25	100	101	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (44) أن أغلبية الفئات العمرية لأفراد العينة قليلا ما يتحكمون بوقت لعبهم بألعاب الإلكترونية حيث قدرت نسبة الفئة التي تتراوح أعمارهم أقل من 15سنة ب 66.66 % ثم تلتها نسبة 54.16 % بالنسبة للفئة التي تتراوح أعمارهم مابين 15 و 16سنة،في حين قدرت نسبة 52 % لفئة أكثر من 18سنة، في حين جاءت فئة 17 إلى 18 سنة بنسبة 43.75 %

وجاءت نسبة 33.33 % للفئتين التي تتراوح أعمارهم أقل من 15 سنة و من 17 إلى 18 سنة الذين يتحكمون جيدا في وقت لعبهم، ثم نسبة 24 % لفئة الأكثر من 18سنة، أما فئة 16.66 % جاءت لفئة من 15 إلى 16سنة.

في حين قدرت نسبة الفئة التي لا تستطيع التحكم في وقت لعبهم ب 29.16 % لفئة 15و16 سنة، ثم فئة أكثر من 18 سنة بنسبة 28 %،و22.91 % لفئة 17 و 18 سنة، أما فئة الأقل من 15 سنة كانت منعدمة .

نستخلص أن أفراد العينة أن أغلبيتهم من فئات العمرية قليلا مايتحكمون بوقتهم أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية، فقضاء وقت طويل وعدم التحكم في ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون له آثار ضارة، لكن في الوقت نفسه، يمكن أن تكون الممارسة المحدودة لهذه الألعاب مفيدة.

حيث أظهرت دراسة إسبانية حديثة أن ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية وعدم القدرة على التحكم في أوقات اللعبة تشكل خطرا عليهم، وخاصة للفئات العمرية التي تتراوح من 15 إلى 18 سنة حيث كشفت الدراسة أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب والمشكلات السلوكية لديه.[1]

نستنتج أن لعامل السن تأثير على تحكم في وقت اللعب بالألعاب الإلكترونية حيث تعتبر هذه مرحلة من أهم المراحل التي يمر بها الإنسان وصناعة شخصيته وحياته فهي مرحلة البلوغ والرشد.

الجدول رقم (45): يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
جيدا	04	26.66	09	31.03	11	26.19	/	/	03	50	27	27
قليلا	07	46.66	14	48.27	22	52.38	03	37.5	01	16.66	47	47
لا أستطيع	04	26.66	06	20.68	09	21.42	05	62.5	02	33.33	26	26
المجموع	15	100	29	100	42	100	08	100	06	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (45) أن أغلبية أصحاب المستوى الدراسي لأفراد العينة قليلا ما يتحكمون بوقت لعبهم بألعاب الإلكترونية حيث قدرت نسبة مبحوثين ب 52.38 % بالنسبة للمستوى متوسط، ثم نسبة 48.27 % لأصحاب المستوى جيد، و 46.66 % لأصحاب المستوى الجيد جدا، في حين تلتها نسبة 37.5 % لأصحاب المستوى ضعيف، أما أصحاب المستوى ضعيف جدا قدرت ب 16.66 %.

أما أصحاب المستوى ضعيف جدا الذين يتحكمون بوقتهم في اللعب قدرت نسبتهم ب 50% للمستوى ضعيف جدا

[1]– خيسوس بوجول،مقال اللعب طويلا بالألعاب الإلكترونية خطر، أكاديمية dw، برشلونة،2017.

ثم تلها أصحاب المستوى جيد بنسبة 31.03 %، و26.66 % لأصحاب المستوى جيد جدا، أما نسبة أصحاب مستوى الضعيف فكانت منعدمة.كما جاءت نسبة أصحاب مستوى ضعيف جدا 33.33 % و62.5% لأصحاب مستوى الضعيف للذين لا يستطعون التحكم بوقت لعبهم، بالنسبة لأصحاب المستوى جيد جدا قدر ب 26.66 %و 21.42 % بالنسبة لأصحاب مستوى متوسط، ثم 20.68 % للمستوى جيد.

نستنتج أن أغلبية مستويات الدراسية لأفراد العينة قليلا مايتحكمون بألعاب الإلكترونية وهذا يعود إلى إدمانهم عليها وعدم قدرتهم على التحكم في وقت اللعب وهذا يؤدي في بعض الأحيان إلى إهمالهم لدراستهم وتقديم الإهتمام للألعاب الإلكترونية وهذا يجعلهم يضيعون وقتهم فيها وحصول على نتائج دراسية غير مرضية، في حين هناك فئة ترى أن الألعاب الإلكترونية تساعدهم في الحصول على نتائج دراسية جيدة وتساعدهم على تقسيم الوقت،ومنه نلاحظ أن متغير المستوى الدراسي له تأثير على التحكم في وقت اللعب بالألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (46): يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية ؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
جيدا	01	33.33	01	12.5	15	25	05	35.71	05	35.71	27	27.27
قليلا	/	/	04	50	30	50	07	50	06	42.85	47	47.47
لا أستطيع	02	66.66	03	37.5	15	25	02	14.28	03	21.42	25	25.25
المجموع	03	100	08	100	60	100	14	100	14	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (46) أن أفراد العينة الذين يتحكمون في وقت اللعب بالألعاب الإلكترونية وحسب متغير المستوى المعيشي وعليه سجلت كأعلى نسبة لأصحاب المستوى ضعيف جدا الذين لا يستطعون التحكم بالألعاب الإلكترونية قدرت ب 66.66%، ويعود هذا لإدمانهم على الألعاب الإلكترونية وقلة المستوى المادي يؤدي بهم للهروب من الواقع إلى الإفتراض وتحقيق مالا يستطعون تحقيقه في أرض الواقع، وهذا يؤثر عليهم في سلوكيات إجتماعية معينة، ويسبب إكتئاب والعزلة

لهم،وتؤكد بعض الدراسات لأن عدم القدرة على التحكم في الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإضطراب القلق والإكتئاب والضغط العصبي، بل ويصبح أكثر عرضة للمشاكل النوم والإصابة بالسمنة وغيرها من مشكلات الصحية في حين هناك فئة قليلة تتحكم جيدا في وقت اللعب قدرت بأدنى نسبة 12.5% .

يمكن أن نقول هناك تأثير من ناحية متغير المستوى المعيشي على تحكم في أوقات اللعب بالألعاب الإلكترونية وذلك لعدم توفر مال وعدم القدرة على القيام بنشاطات أخرى تؤدي بهم إلى الإتجاه للعب بألعاب الإلكترونية ولأوقات طويلة.

الجدول رقم (47): يبين شعور أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير الجنس:

الجنـــــــس / بماذا تشعر عند توقف عن اللعب ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التعب	05	9.61	07	14.58	12	12
القلق والتوتر	15	28.84	08	16.66	23	23
شعور عادي	32	61.53	33	68.75	65	65
المجموع	52	100	48	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (47) أن كلا من الجنسين يشعران بشعور عادي عند توقف عن اللعب حيث قدرت نسبة الإناث ب 68.75 %، أما الذكور قدر بنسبة 61.53 %، في حين قدرت نسبة شعور بالقلق والتعب بالنسبة للذكور ب 28.84 %، أما الإناث ب 16.66%، في حين كان شعور بنسبة 14.58 % بالنسبة للإناث في حين جاءت نسبة 9.61 % للذكور.

نستخلص من معطيات الجدول التي تم عرضه أن النسب متقاربة ما بين الجنسين، كما نجد أيضا أن ترتيبا لخيارات جاءت بنفس الترتيب لدى الجنسين، فكلاهما يشعران بشعور عادي أثناء اللعب في المرتبة الأولى وكلاهما يشعران بالقلق والتوتر في المرتبة الثانية، إضافة إلى أن كلا من الجنسين يشعران بالتعب في المرتبة الثالثة، وهذا كله يدل على أن متغير الجنس ليس له تأثير في شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (48): يبين شعور أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير السن:

السـن / بماذا تشعر عند توقف عن اللعب ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التعب	/	/	05	20	04	8.51	03	11.53	12	12
القلق والتوتر	/	/	05	20	08	17.02	08	30.76	21	21
شعور عادي	02	100	15	60	35	74.46	15	57.69	67	67
المجموع	02	100	25	100	47	100	26	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (48) أن100 % للفئة الأقل من 15 سنة، و فئة العمرية التي تتراوح مابين 74.46 % يشعرون بشعور عادي عند توقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية بنسبة 74.46 % ثم تلتها نسبة 57.69 % لفئة الأكثر في حين جاءت فئة التي تتراوح مابين 15 و16 سنة بنسبة 60 %.

أما بالنسبة لشعور بالقلق فهناك فئة العمرية التي تتراوح مابين 15 و 16سنة قدرت نسبتها ب 20 %، في حين جاءت 30.76% بالنسبة لفئة الأكثر من 18سنة، و17.02% لفئة مابين 17 و18 سنة، في حين فئة الأقل من 15 سنة منعدمة.

وفئة الأكثر من 18 سنة قدرت ب 11.53 % يشعرون بالتعب عند التوقف عن اللعب، أما فئة مابين 15 و 16 سنة قدرت بنسبة 20%، وجاءت نسبة 8.51% بالنسبة لفئة مابين 17 و 18 سنة، أما فئة الأقل من 18 سنة لم تسجل أي نسبة منعدمة.

نستخلص مما سبق أن أغلبية مفردات الفئات العمرية الأربعة يشعرون بالشعور عادي أثناء توقفهم عن اللعب للألعاب الإلكترونية، وهناك فئة يشعرون بالقلق والتوتر في حين قدرت كأدنى نسبة للفئة العمرية الذين يشعرون بالتعب عند التوقف عن اللعب ، وهذا يدل على التأثير النسبي لمتغير الفئة العمرية على شعور أفراد العينة أثناء ممارسةالألعاب الإلكترونية لدى الفئات العمرية.

الجدول رقم (49) : يبين شعور أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير مستوى الدراسي:

المستوى الدراسي / بماذا تشعر عند توقف عن اللعب ؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التعب	/	/	06	28.57	03	7.14	02	40	/	/	11	11.34
القلق والتوتر	04	28.57	07	33.33	08	19.04	01	20	01	20	21	21.64
شعور عادي	10	71.42	18	85.71	31	73.80	02	40	04	80	65	67.01
المجموع	14	100	21	100	42	100	05	100	05	100	97	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (49) أن أغلبية أفراد العينة لمستويات دراسية الأربعة يشعرون عند توقف عن اللعب يشعرون بشعور عادي حيث قدرت كأعلى نسبة للمستوى الدراسي جبد ب 85.71%، ثم تلتها نسبة 80 % بالنسبة للمستوى ضعيف جدا، ثم 73.80 % للمستوى متوسط، أماالمستوى جيد جدا قدر بنسبة 71.42 %، و 40% بالنسبة للمستوى ضعيف، أما القلق و التوتر جاء بنسبة 33.33 % بالنسبة للمستوى الجيد، ثم 20% بالنسبة للمستوى الضعيف و ضعيف جدا، و19.04% بالنسبة للمستوى متوسط. في حين جاء الشعور بالتعب بنسبة 40 % بالنسبة للمستوى ضعيف و28.57% للمستوى جيد و7.14 % بالنسبة للمستوى متوسط، أما باقي مستووين فكانا منعدمين.

نستنتج من خلال بيانات الجدول المقدمة أن أغلبية أفراد العينة لجميع مستويات الدراسة يشعرون بشعور عادي حيث لا تؤثر الألعاب الإلكترونية عليهم وذلك يعود إلا عدم إدمان الألعاب الإلكترونية وإعتبارها مجرد وسيلة للترفيه فهي لا تؤثر على تفكيرهم، في حين هناك من يشعر بالقلق و التوتر نتيجة توقفه عن اللعب وذللك يكون سواءا نتيجة خسارة في اللعبة أو تمضية وقت طويل في اللعب وعند توقف يشعر بقلق، أما التعب حيث سجل كأدنى نسبة وذلك يعود إلى عدم إرهاق النفس و إعتبار الألأعاب الإلكترونية وسيلة لا ترهق الفرد وعليه نستخلص أن الألعاب الإلكترونية لا يؤثر عليها عامل مستوى الدراسي .

الجدول رقم (50) : يبين شعور أفراد العينة عند التوقف عن اللعب حسب متغير مستوى المعيشي:

المستوى المعيشي / بماذا تشعر عند توقف عن اللعب ؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التعب	/	/	01	14.28	07	11.66	02	14.28	02	14.28	12	12
القلق والتوتر	01	20	02	28.57	10	16.66	02	14.28	06	42.85	21	21
شعور عادي	04	80	04	57.14	43	71.66	10	71.42	06	42.85	67	67
المجموع	05	100	07	100	60	100	14	100	14	100	100	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (50) أن كأعلى نسبة قدرت للمستوى ضعيف جدا للذين يشعرون بشعور عادي عند التوقف عن اللعب ب 80 %، أما بالنسبة لشعور بالقلق والتوتر سجلت نسبة 42.85 % لمستوى مرتفع جدا، وكانت أدنى نسبة بالنسبة للمستوى متوسط الذين يشعرون بالتعب عند التوقف عن اللعب .

حيث نستخلص من معطيات وأرقام الجدول المبين أعلاه أن أغلبية مفردات المستويات المعيشية الأربعة يشعرون بالشعور العادي عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية، فهم يلجئون إليها رغبة في للترفيه للنفس والتمتع باللعبة ، بحيث تعد متعة من خلال اللعب وممارسة الألعاب وعند التوقف عنها لا يؤثر، وهذا يدل على عدم تأثير متغير المستوى المعيشي على شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (51) : يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس:

الجـــــنس / ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية ؟	ذكر		أنثى		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التحكم في تقنيات الأنترنت	21	23.86	17	20.48	38	22.22
الإثراء اللغوي	08	9.09	07	8.43	15	8.77
اكتساب معلومات جديدة	20	22.72	26	31.32	46	26.90
اكتساب لغات أجنبية	18	20.45	12	14.45	30	17.54
تدعيم التحصيل الدراسي	/	/	01	1.20	01	0.58
زيادة الذكاء	10	11.36	07	8.43	17	9.94
قوة الملاحظة	11	12.5	13	15.66	24	14.03
المجموع	88	100	83	100	171	100

يبين الجدول رقم (51) أن المبحوثين لكلا الجنسين أجابوا بأنهم تعلموا من الألعاب الإلكترونية التحكم في تقنيات الأنترنت حيث قدرت نسبة ذكور ب 23.86 %، أما الإناث بنسبة 20.48 %، في حين كانت الإجابات المبحوثين حول إكتساب المعلومات بالنسبة للإناث قدرت بنسبة 31.32 %،. الذكور ب22.72 %، ثم تلتها إجابة اكتساب اللغات أجنبية ب 20.45 % بالنسبة لذكور و14.45 %بالنسبة للإناث، في حين جاءت نسبة 15.66 % بالنسبة للإناث في تعلم قوة الملاحظة، أما الذكور ب 12.5% وكانت كأدنى نسبة التي قدرت ب 1.20 % للإناث ومنعدمة بالنسبة للذكور في تعلم تدعيم التحصيل الدراسي.

نلاحظ أن إجابة التحكم في تقنيات الانترنيت هي الأعلى نسبة لدى كلا الجنسين والتي قدرت ب 23.86 ٪بالنسبة للذكور،و 20.48 % بالنسبة للإناث ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى أغلبيةالمبحوثين وهذا يجعلهم يكتسبون معرفة لابأس بها في مجال الإبحار في شبكة الانترنيت والخوض في تقنياتها paly storeوالتحكم فيها كذلك إضافة معلومات جديدة إلى رصيده المعرفي والدخول في التطبيقات مثل تطبيق دون اللجوء إلى احد، كذلك تنمية عقل وتزويدهم بكم هائل من المعرفة بطرق مسلية ، في حين نجد أن إجابة لم تدعيم الدراسي جاءت في المرتبة الأخيرة بنسبة 1.20٪ ما نستخلصه من هذه النتيجة هو الاستعمال اللاعقلاني للانترنيت في ظل غياب الهدف المرجو.

الجدول رقم (52): يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير السن :

السـنـ / ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية ؟	أقل من 15 سنة		من15إلى 16سنة		من17إلى 18سنة		أكثر من 18 سنة		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التحكم في تقنيات الأنترنت	/	/	11	24.44	16	21.05	12	25	39	22.41
الإثراء اللغوي	01	20	02	4.44	07	9.21	04	8.33	14	8.04
اكتساب معلومات جديدة	02	40	12	26.66	21	27.63	11	22.91	46	26.43
اكتساب لغات أجنبية	01	20	11	24.44	12	15.78	08	16.66	32	18.39
تدعيم التحصيل الدراسي	/	/	/	/	01	1.31	/	/	01	0.57
زيادة الذكاء	/	/	02	4.44	10	13.15	06	12.5	18	10.34
قوة الملاحظة	01	20	07	15.55	09	11.84	07	14.58	24	13.79
المجموع	05	100	45	100	76	100	48	100	174	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (52) أن أغلبية أفرد العينة أصحاب الفئة العمرية تعلموا من الألعاب الإلكترونية إكتساب معلومات جديدة 40 % لفئة الأقل من 15 سنة ،وحيث قدرت نسبة 27.63 % الذين تتراوح أعمارهم من 17 إلى 18سنة، ثم تلتها نسبة 26.66 % لفئة مابين 15 و16 سنة، و22.91% لفئة الأكثر من 18 سنة.

وجاءت 25 % لفئة الأكثر من 18 سنة، ثم 24.44 % من 15 إلى16 سنة، 21.05 % للفئة من 17 إلى 18 سنة كلهم تعلموا من الألعاب الإلكترونية التحكم في تقنيات الأنترنت، أما تعلم اكتساب لغات أجنبية فقدرت بنسبة 24.44 % بالنسبة للفئة العمرية من 15 إلى 16 سنة ثم تلتها 20% بالنسبة لفئة الأقل من 15 سنة، 16.66 % للفئة الأكثر من 18 سنة، ثم 15.78% بالنسبة لفئة من 17 إلى 18 سنة.

في حين جاءت كأدنى نسبة 1.31% بانسبة للفئة العمرية التي تتراوح مابين 17 إلى 18 سنة وسجلت إجابتهم بأنهم تعلموا من الألعاب الإلكترونية تحصيل الدراسي وباقى الفئات العمرية لم تسجل أي نسبة منعدمة.

نستنتج من خلال معطيات النتائج المقدمة أن أغلبية أفراد العينة للفئة العمرية تعلموا من الألعاب الإلكترونية إكتساب معلومات جديدة كأعلى نسبة من بين الإحتمالات وكأدنى نسبة كانت لفئة العمرية مابين 17 إلى 18سنة بأنهم تعلموا تدعيم تحصيل الدراسي من خلال الألعاب الكترونية، كما نلاحظ أن هذا الجدول تعرض إلى أكثر من إجابة، ومنه نستخلص أن الألعاب الإلكترونية مصدرا مهما لتعلم المراهق، حيث يكتشف من خلالها الكثير و التعامل مع التقنية الحديثة وتطور وحصول على معلومات وعليه نرى أن متغير السن لايؤثر على أفراد العينة في تعلم من الألعاب الإلكتروني.

الجدول رقم (53): يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير مستوى الدراسي :

المستوى الدراسي / ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟	جيد جدا		جيد		متوسط		ضعيف		ضعيف جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التحكم في تقنيات الأنترنت	07	30.43	11	20	15	19.48	04	50	02	15.38	39	22.15
الإثراء اللغوي	01	4.34	08	14.54	04	5.19	/	/	02	15.38	15	8.52
اكتساب معلومات جديدة	06	26.08	14	25.45	23	29.87	01	12.5	04	30.76	48	27.27
اكتساب لغات أجنبية	02	8.69	11	20	14	18.18	01	12.5	03	23.07	31	17.61
تدعيم التحصيل الدراسي	/	/	/	/	01	1.29	/	/	2 /	/	01	0.56

زيادة الذكاء	03	3.04	05	9.09	08	10.38	/	/	01	7.69	17	9.65
قوة الملاحظة	04	17.39	06	10.90	12	15.58	02	25	01	7.69	25	14.20
المجموع	23	100	55	100	77	100	08	100	13	100	176	100

يتبين من خلال الجدول رقم (53) أن أغلبية أفراد العينة لمستوى الدراسي الذين أجابوا بأنهم تعلموا من الألعاب الإلكترونية إكتساب المعلومات الجديدة حيث قدرت نسبة 30.76 % للمستوى الضعيف جدا، ثم تلتها نسبة 28.87 % للمستوى المتوسط، و 26.08 % لمستوىجيد جدا، ثم مستوى جيد قدر بنسبة 25.45 %، أما المستوى الضعيف 12.5 %.

أما نسبة التحكم في تقنيات الأنترنت كأعلى نسبة 50% للمستوى ضعيف، قدرت ب 30.43% بالنسبة للمستوى جيد جدا، وقدرت 20% للمستوى الجيد، و 19.48% بالنسبة للمستوى المتوسط، أما مستوى الضعيف جدا قدر ب 15.38 %.

أما إكتساب اللغات الأجنبية قدرت بنسبة 23.07 % بالنسبة للمستوى ضعيف جدا، و 20% للمستوى الجيد، أما المستوى المتوسط قدر ب 18.18 %، و 12.5 % بالنسبة للمستوى ضعيف، 8.69 % لمستوى جيد جدا، في حين كأدنى نسبة قدرت ب 3.04% للمستوى جيد جدا الذين تعلموا من الألعاب الإلكترونية زيادة الذكاء.

و عليه نستنتج أن مستوى الدراسي لعينة أفراد أن أغلبيتهم تعلموا من الألعاب الإلكترونية اكتساب المعلومات، وكما لاحظنا أن مستوى الدراسي بين باقى الإحتمالات الأكثر نسبة هو الضعيف جدا وضعيف، وهذا يعود إلى تهاون في دراسة وبدل قضاء الوقت في الدراسة يتجه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا يعود بسلب عليه حيث يصرف طاقته في تعلم معلومات وأفكار حول الألعاب التي يريدها، وعليه نرى أن متغير مستوى الدراسي له تأثير .

الجدول رقم (54) : يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير مستوى المعيشي:

المستوى المعيشـــي / ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية؟	ضعيف جدا		ضعيف		متوسط		مرتفع		مرتفع جدا		المجموع	
	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
التحكم في تقنيات الأنترنت	/	/	03	25	22	19.46	05	20.83	08	44.44	38	21.83
الإثراء اللغوي	/	/	02	16.66	08	7.07	03	12.5	02	11.11	15	8.62
اكتساب معلومات جديدة	01	20	03	25	34	30.08	05	20.83	02	11.11	45	25.86
اكتساب لغات أجنبية	02	40	03	25	22	19.46	03	12.5	04	22.22	34	19.88
تدعيم التحصيل الدراسي	/		/	/	01	0.88	/	/	/	/	01	0.57
زيادة الذكاء	01	20	/	/	10	8.84	04	16.66	02	11.11	17	9.77
قوة الملاحظة	01	20	01	8.33	16	14.15	04	16.66	02	11.11	24	13.79
المجموع	05	100	12	100	113	100	24	100	18	100	174	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (54) أن أغلبية أفراد العينة للأصحاب المستوى المعيشي الأربع أنهم تعلموا من الألعاب الإلكترونية التحكم في تقنيات الأنترنت حيث قدرت كأعلى نسبة للمستوى مرتفع جدا ب 44.44 % ثم تلتها25 % للمستوى الضعيف أما بالنسبة للمستوى المرتفع بنسبة 20.83 % ثم 19.46 % للمستوى المتوسط. أما اكتساب المعلومات فجاءت في المرتبة الثانية بنسبة 30.08% بالنسبة للمستوى متوسط، ثم 25 % للمستوى الضعيف و 20.83 % للمستوى المرتفع في حين جاءت 20% للمستوى الضعيف و كانت نسبة 11.11 % للمستوى الضعيف جدا في تعلم من الألعاب

الإلكترونية في إثراء اللغوي وزيادة الذكاء وقوة الملاحظة واكتساب المعلومات الجديدة، أما في مركز الثالث إكتساب اللغات الأجنبية بنسبة 40 % للمستوى الضعيف جدا و 25% بالنسبة للمستوى ضعيف وتلتها 22.22% للمستوى المرتفع جدا، ثم 19.46 % للمستوى المتوسط، 12.5% للمستوى مرتفع وكذلك سجلت هذه نسبة في تعلم الإثراء اللغوي، وسجلت كأدنى نسبة 0.88% بالنسبة للمستوى متوسط في تعلم تدعيم تحصيل الدراسي.

نستنتج من خلال بيانات نتائج الجدول المقدمة أن أغلبية مبحوثين في مستويات الأربعة تعلموا من الألعاب الإلكترونية تحكم في تقنيات الأنترنت وكملاحظة هذا السؤال كان له أكثر من إجابة عليه من طرف المبحوثين ومنه نستخلص أن الألعاب الإلكترونية تدفعهم إلى حب الاستطلاع والسعي والمعرفة وحل سبب الغموض في هذه الألعاب، وتسهم في تطوير صناعة البرمجيات.

وعليه نستخلص أنه ليس هناك تأثير االمستوى الدراسي على مايتعلمه المراهق من الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (55): تقييم إستخدام للألعاب الإلكترونية:

الرقم	العبـــارات	الجنس		البـــــدائـــــل		
				موافق	غير موافق	المجموع
01	إستخدامك للألعاب الإلكترونية يسبب لك الإنعزال عن العائلة	ذكر	ت	22	30	52
			ن%	42.30	57.69	100
		أنثى	ت	12	36	48
			ن%	25	75	100
02	تساعدك الألعاب الإكترونية على حل مشكلاتك اليومية	ذكر	ت	21	31	52
			ن%	40.38	59.61	100
		أنثى	ت	22	26	42
			ن%	45.83	54.16	100
		ذكر	ت	20	32	52

03	تحب تقليد المشاهد التي تحتويها الألعاب		ن%	38.46	61.53	100
		أنثى	ت	21	27	48
			ن%	43.75	56.25	100
04	كانت الألعاب الإلكترونية سببا في إنخفاض تحصيلك الدراسي	ذكر	ت	34	18	52
			ن%	65.38	34.61	100
		أنثى	ت	21	27	48
			ن%	43.75	56.25	100
05	الألعاب الإلكترونية تعلمك قيمة الوقت	ذكر	ت	21	31	52
			ن%	40.38	59.61	100
		أنثى	ت	27	21	48
			ن%	56.25	43.75	100
06	الألعاب الإلكترونية تجعل علاقاتك مع الأهل سيئة	ذكر	ت	17	35	52
			ن%	32.69	67.30	100
		أنثى	ت	12	38	48
			ن%	25	79.16	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (55) وفي العبارة رقم (01) أن إستخدام الألعاب الإلكترونية يسبب لك العزلة الإجتماعية فإجابة أفراد عينة ولدى كلا الجنسين كانت بغير موافق وقدرت بنسبة 75 % لدى الإناث و ب 57.69 % لدى ذكور، أما بالنسبة لفئة الذكور الذي كانت موافق على ذلك فقدرت ب12 % لدى الإناث و 22 لدى الذكور .

وعليه نستنتج أن ليس هناك فروق بين الجنسين أغلبهما يريان أن إستخدام الألعاب الإلكترونية لا يسبب عزلة عن العائلة حيث كانت النسب المسجلة متقاربة فيما بينهما وهذا يعود لمعرفة المراهق مكانة الألعاب الإلكترونية و متى يمارسها حيث يجعلها فقط لملأ فراغ و ترفيه عن النفس، في حين نجد من

ناحية الأخرى من يرى أن الألعاب الإلكترونية تسبب العزلة عن العائلة وهذا يعود الإدمان على الألعاب الإلكترونية حيث تؤدي إلى الإنطواء و الإكتئاب وإرتفاع درجة التوتر والقلق وغير ذلك من الأعراض الصحية وهذا ما" أكدته دراسات علمية ظهرت مؤخرا، ومن هذه الألعاب لعبة الحوت الأزرق التي تسببت في إنتحار المراهقين في دول عدة وكذلك لعبة PUBG التي إنتشرت خلال هذه الأيام الأخيرة، وتحولت إلى هوس لدى المراهقين و الشباب، حيث تجعل المراهق منكفئا على ذاته ومنعزلا عن العالم المحيط به متواصلا فقط مع زملائه ممن يمارسون هذه اللعبة".[1]

أما العبارة رقم (02) حيث كانت أغلبية المبحوثين لكلا الجنسين بأنهم غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تقوم بحل مشكلاتهم اليومية حيث قدرت نسبة 59.61 % للذكور، و 54.16% بالنسبة للإناث، في حين كانت هناك فئة موافقون على أن الألعاب الإلكترونية تقوم بحل مشاكلهم حيث قدرت نسبة 45.83 %للإناث و 40.83 % للذكور.

نستخلص من خلال البيانات المسجلة أن أغلبية الذكور و الإناث غير موافقيين على أن الألعاب الإلكترونية تقوم بحل لمشاكلهم فهم يعتبرونها مجرد ألعاب للتسلية وترفيه وتمضية الوقت فلا علاقة لها بمشاكلهم اليومية فهي لا تساعدهم على حلها ففي بعض الأحيان يعتبرونها هي مشكل بحد ذاته لتضييع وقتهم فيها، ومن ناحية الأخرى فهم يعتبرونها حل لمشاكلهم اليومية حيث تجعلهم يبتعدون عن الواقع وما فيه من مشاكل ويعتبرونها رحلة ممتعة ووسيلة مسلية تقوى علاقة بالأصدقاء عن طريق ممارستها معهم ، كما تحسن مهاراتهم في حل مشاكل وتساعد أن تمرن العقل، أي تفكر وتخطط وتبتكر استراتجيات .

أما بالنسبة للعبارة رقم (03) فكانت أغلبية إجابة كلا الجنسين غير موافقيين على تقليد المشاهد التي تحتويها الألعاب وقدرت نسبة61.53 % بالنسبة للذكور والإناث نسبة 56.25%، في حين هناك من أجاب أنه موافقون ويحبون تقليد الألعاب بنسبة 43.75 للإناث، أما ذكور بنسبة 38.46 %.

نستنتج أن أغلبية المبحوثين الذين هم غير موافقين على تقليد ما تحتويه الألعاب سواء كانوا ذكور أو إناث :اعلى نسبة فهم لا يقلدون الألعاب الإلكترونية، ويمكن تفسير ذلك بعدم تعاق المراهق بالألعاب الإلكترونية فهو يلعب من أجل التسلية و الترفيه عن نفسه لا تهمه ما تحتويه الألعاب وشخصيات الموجودة فيها، فحين أن مبحوثين الموافقين على تقليد مل تحتويه الألعاب حيث هناك تفاعل كبير بين ممارس العبة و الألعاب الإلكترونية و شخصيات وأبطالها، إذ نجد من المراهقيين يقلدون أبطال

[1] – أحمد السعداوي، مقال ألعاب الإلكترونية تدفع المراهق و الشباب للإنطواء والعزلة، مجلة الإتحاد،أبو ظبي، 12 أكتوبر 2018،ص13.

الألعاب الإلكترونية في الحركات والسلوك لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، ففي كل لعبة هناك بطل من الأبطال له حركات وطبائع مميزة عن بقية شخصيات اللعبة، مما يجعل هذه الأمور ترسخ في ذهن المراهق وتبقى في فكره، حيث "تقول الدراسات أن موجات الكهرومغناطسية التي تتسرب إلى المخ تسبب نوع من الإندرومورفينات التي تشبه مخدر المورفين ويسبب الإدمان، حيث يسعى الشخص إلى النشوة عن طريقه و يقوم بتقليد دون عنف".[1]

نلاحظ من خلال معطيات الموجودة في الجدول الخاصة بالعبارة رقم (04) أن أغلبية أفراد العينة من الذكور موافقيين على أن الألعاب الإلكترونية سببا في الإنخفاض تحصيلهم الدراسي حيث قدرت ب 65.38 % ، أما الإناث فكانت إجابتهم بغير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية سببا في الإنخفاض مستواهم الدراسي بنسبة 56.25%، أما بالنسبة للذكور غير موافقين قدرت بنسبة 34.61 %، و الغناث الموافقين على ذلك قدرت ب 43.75 %.

وعليه نلاحظ من خلال نتائج المعطيات المقدمة أن فئة الذكور موافقين على أن الألعاب الإلكترونية سبب في أنخفاض و تراجع مستواهم الدراسي ويعود ذلك إلى أن إستخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى إهمال التلميذ لواجباته المدرسية ويرجع ذلك إلى عدم رقابة الوالدين لهم، هذا ماينجز عن هذه الألعاب ضعف مستوى التحصيل الدراسي عند المراهقين وخاصة الذكور الذين يمارسونها بشكل مستمر كذلك عدم إدراكهم للإنعكاسات السلبية لهذه الألعاب، وكذلك عدم التركيز في الدراسة وذلك لنقص وعيهم في ظل غياب المسؤولية حول التأثير السلبي المفرط للألعاب الإلكترونية و الإضطراب في قدرة الفهم و الإستعاب، ومن جهة مبحوثين غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية سببا في ضعف مستواهم الدراسي وخاصة البنات التي جاءت كأعلى نسبة فهذه الفئة واعية وغير مدمنة للألعاب الإلكترونية حيث يعتبرونها وسيلة لترفية وملأ وقت الفراغ بالنسبة لهم، فهي ليس سببا وجيها لتجعلهم يتراجعون في مستواهم الدراسي.

وعليه نستنتج أن هناك فرق بين الجنسين فمنهم من يرى أن الألعاب الإلكترونية سببا في تراجع مستواهم الدراسي ومنهم من يرى عكس ذلك.

أما العبارة رقم (05) ومن خلال البيانات المعطات أن أغلبية المبحوثين من جنس ذكور غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تعلم قيمة الوقت حيث قدرت نسبة ب 59.61 % ، أما فئة الإتاث فكانت

[1]– شريف درويش اللبان، تكنولوجيا الإتصال و المخاطر والتحديات و التأثيرات الإجتماعية ، طبعة1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2000، ص42.

أغلبيتهن موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تعلم قيمة الوقت بنسبة 56.25 % ، وفئة غير موافقنن من بينهم قدرت بنسبة 43.75 % أما نسبة الذكور غير موافقين قدرت ب 43.75 %.

وعليه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة من جنس ذكور الذين كانت أعلى نسبة في أنهم غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تعلم قيمة الوقت ويعود هذا إلى أنهم يعتبرون الألعاب الإلكترونية إضاعة للوقت، حيث أن الوقت الذي يمضيه بلعب هذه الألعاب يحل محل الأنشطة الأخرى الأكثر أهمية، كقضاء الوقت في تطوير مهارة ما، أما الإناث توافقن على أن الألعاب الإلكترونية تعلم قيمة الوقت، فهي تساعد على نتظيمه وإستغلاله حيث تجعل من المراهق يقسم وقته بين المدرسة و أنهاء فروضه وأخذ قسط من الراحة في اللعب بألعاب الإلكترونية حيث تقول اختصاصية علم النفس والتوجيه التربوي سهام عبد الرحيم زين توضح إدارة الوقت نظام يؤثر في حياة المراهق على كافة الأصعدة الإجتماعية و الجسمية، والعقلية والروحية [1].

وعليه نلاحظ أن هناك فرق بين الجنسين حيث كل منهما له إجابة ومنه نستخلص أن متغير الجنس له تأثير على تعلم قيمة الوقت من الألعاب الإلكترونية.

نلاحظ من خلال الجدول رقم (57) للعبارة رقم (06) أن أغلبية المبحوثين من كلا الجنسين غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعل علاقاتهم سيئة مع الأهل حيث قدرت نسبة الذكور ب 67.30% و الإناث ب 79.16، في حين هناك فئة من المبحوثين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعل علاقاتهم سيئة مع الأهل حيث قدرت نسبة الذكور ب 32.69 % والإناث ب 25 % .

وعليه نستخلص من خلال نتائج المعطيات العبارة رقم (06) أن أغلبية المبحوثين غير موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعل علاقاتهم سيئة مع الأهل، فالألعاب الإلكترونية بالنسبة لهم تنمي مهارات كما يمكن الأهل التحكم بالأمور من خلال فرض قواعد معينة على المراهق على سبيل المثال يمكن الحد من أوقات الجلوس وتقسم بطريقة معينة، وممارسة الأهل الألعاب الإلكترونية مع أولادهم ما يجعل هناك علاقة متواطة بينهم[2]، كما أن هناك فئة مبحوثين موافقين على أن الألعاب الإلكترونية تجعل علاقاتهم سيئة مع الأهل حيث يجعل المراهق يمضى وقت طويل في هذه الألعاب وهذا ما يجعل الأهل ينزعجون

[1]– فاطمة عمر،علمي طفلك قيمة الوقت، أطفال و مراهقون، مجلة سيدتي، شركة السعودية للأبحاث و النشر،الرياض، مارس2019، ص01

[2]– كارين اليان ظاهر،الأطفال و الألعاب الإلكترونية هل حرمان هو أم ضوابط صحيحة يضعها الأهل ؟، مجلة لها، شركة الحياة ، مصر، ديسمبر2018 ، ص01 .

من أولادهم ويؤدي ذلك إلى سوء العلاقة بينهم، حيث تعزله عن عن التعامل مع عالم الواقع، وتؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات و أفكار سلبية إلى المزيد من الإنفصال الأسري و الترابط الإنساني مع الأخرين[1].

كما تم وصف علاقة الألعاب الإلكترونية بالمراهقين ومن خلال طرح السؤال رقم (16) الذي كان سؤالا مفتوحا وحسب آراء أفراد العينة على أن الألعاب الإلكترونية عبارة عن عالم إفتراضي وعلاقتهم بها ليست علاقة وطيدة وهي مجرد مضيعة للوقت ولا أهمية لها، في حين هناك من يرى أنها علاقة رائعة ترفيه وترويح عن النفس وحب الإستمتاع بها فهي مصدر السعادة والسرور بالنسبة لهم لا يمكن الإستغناء عنها.

وعليه نستنتج أن هناك من يعتبر الألعاب الإلكترونية هي مضيعة للوقت ليس لها أي تأثير أو علاقة بهم فهي وسيلة للترفيه والتسلية، في حين هناك منهم من يرى أن الألعاب الإلكترونية هي مصدر السعادة و تترك لهم حرية فعل مايريدونه وتعبير عن نفسهم فعلاقتهم علاقة وطيدة كعلاقة الأم بإبنها وعليه نرى هذه الفئة أنها مدمنة ولا يمكنها الإستغناء عن هذه الألعاب.

[1]– محمد أمين، منى الحمودي، هزاع أبو الريش، الألعاب الإلكترونية، مجلة الإتحاد ، دار النشر إمارات ،الإمارات ،2017.

IV.نتائج العـــــامة للدراسة الميدانية :

بعد تحليلنا لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء واعتمادنا على أداة الاستبيان، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في دراستنا، والتي تصب كميا في أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة عادات وأنماط ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية عند المراهق وأثرها عليه، إضافة إلى نتائج علاقة المتغيرات (السن، الجنس، المستوى الدراسي والمعيشي).

نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: أساليب وعادات إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين:

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

-أغلبية المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة دائمة لمدة اقل من ساعتين حيث قدرت النسبة ب 98%. ،وهذا راجع إلى ضيق الوقت بسبب الدراسة.

-يستخدم المراهقين الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي بنسبة 83%. نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة، ومن خلال جهاز الخاص بهم ، وذلك راجع للمميزات التي يتميز بها وممارستهم لهم اللعب بكل أريحية وحرية.

-يسمح أغلب المراهقين لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب حيث يقضلون اللعب بألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء حيث قدرت نسبة حسب نتائج الدراسة ب 92%. وذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركتهم اللعب.

-نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني والثالث: دوافع وحاجات إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية:

- بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يفضلون لعبةPUPG و PES2019 حسب رأي المبحوثين حيث قدرت النسبة ب 73%. .
- أكدت الدراسة بنسبة 81% أن المراهق يفضل ألعاب المغامرة حسب أفراد العينة ، لأنها تخلق له جوا من المتعة والتحدي في عالم افتراضي، كما أنها ألعاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من الواقع في رسومها ونوعية صورتها.
- أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ بنسبة 78% تجذبهم متعة الفوز في الألعاب الالكترونية.

– يتم اللجوء للعب بالألعاب الإلكترونية عند الشعور بالوحدة وذلك حسب رأي المبحوثين الذي قدر بنسبة 64%.

– التعرف على آخر الإصدارات الألعاب الالكترونية بينت الدراسة بنسبة 67 %أن اغلب المراهقين يتعرفون عليها عن طريق الانترنت ، ويرجع ذلك إلى سهولة استخدامها وسرعة الوصول إلى كل ما هو وحصري فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.

– بينت الدراسة أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بنسبة 70% للتسلية والترفيه وذلك لإستمتاع والترويح عن النفس.

–أكدت الدراسة أن أغلبية أفراد يستخدمون الألعاب الإلكترونية للهروب من الواقع إلى الإفتراض الذي بإمكانهم فعل مايردونه.

نتائج متعلقة بالتساؤل الرابع: إيجابيات الألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة:

– حب الاستطلاع والسعي والمعرفة.

– كما قدرت نسبة تحكم في تقنيات الأنترنت حسب نتائج الدراسة ب43% .

– اكتساب المعلومات.

– وسيلة الهروب من الواقع وترويح عن النفس.

– تزيد من تعارف مع أصدقاء جدد.

– تزيد من مستوى التركيز لدى من يلعب بها وترفع كفاءة الذاكرة لديه.

– تنمي المهارات وتكسب من يلعب مهارات جديدة لأنها تعتمد على أسلوب إبداعي للوصول إلى الأهداف.

– تساعد على الإبداع وتنمية الفكر ووضع خطط وإبتكار الطرق للوصول إلى مستويات أعلى في اللعبة.

– تحسين القدرات الدهنية وتجعل الأشخاص ينفتحون على العالم من حولهم بصورة أكبر ويتعرفوا على مختلف طرق التفكير.

نتائج متعلقة بالتساؤل الخامس: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية:

–التركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من تعليم.

–تسبب العزلة عن المجتمع حيث قدرت حسب نتائج الدراسة ب 67 %.

–التأثير على التحصيل الأكاديمي.

–الهوس والإدمان على ممارستها.

–الأضرار الصحية مثل: ضعف البصر.

– تنمية العنف والعدوانية.

_كما تبين لنا الدراسة بنسبة 49.35 %عدم القدرة على تحكم في وقت اللعب.

–حدوث تشويش فكري بالربط بين العالم الإفتراضي والواقع.

– تسبب إضطرابات في النوم.

- التأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل.

نتائج علاقة المتغيرات:

- حسب نتائج الدراسة هناك تقارب بين كلا الجنسين حيث قدرت نسبة الذكور ب 52%،و48% للإناث.
- تشير نتائج الدراسة إلى وجود فروق بين أفراد عينة الفئات العمرية الأربعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث قدرت كأعلى نسبة ب 44% لفئة العمرية التي تتراوح مابين (17- 18سنة) حيث تعتبر هذه المرحلة حساسة تؤثر في المراهقين.
- إن الألعاب الإلكترونية ليس لها تأثير على تحصيل الدراسي حيث تعود نسبة نتائج ب 45 % الذين مستواهم متوسط وليس هناك تأثير على المراهقين من ناحية ممارستها.
- ليس هناك صعوبة في الحصول على الألعاب الإلكترونية حيث سجلت نتائج الدراسة بالنسبة للمستوى المعيشي 61 % للمبحوثين الذين مستواهم المعيشي متوسط.

خاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من المراهقين بمدينة خميس مليانة، حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للمراهق فرص للتعلم والإكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها.

كما تجعل الألعاب الإلكترونية المراهق يميل إلى العزلة الإجتماعية والإنطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا عليه على تفكيره وشخصيته، فبدلا من الجلوس مع العائلة والأصدقاء يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية وتجعل الألعاب الإلكترونية المراهقين أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز، حيث تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل التي يكون فيها الفرد شخصيته فهي مرحلة النضوج والرشد.

كما قدمت هذه الدراسة إجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية على مراهقين والتي تحدثه من سلوكات إجتماعية ونفسية وصحية .

حيث يعتبر أغلب أفراد العينة أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ويفضلون ألعاب المغامرة لأنها تثير فيهم متعة الفوز والإستمتاع والسرور.

ومن خلال الدراسة الميدانية للعينة المختارة خلص إلى أن الألعاب الإلكترونية هي الوسيلة المفضلة لدى المراهقين لملئ أوقات فراغهم باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه، في حين أن الإستخدام المفرط لها يؤدي إلى آثار سلبية، خاصة في غياب الوعي بالأضرار الناجمة عن إفراط في إستخدامها.

كما إعتبرت العلاقة الألعاب الإلكترونية على المراهقين حسب أفراد العينة فمنهم من إعتبرها علاقة حب وإرتباط ومصدر السعادة والسرور لديهم، في حين هناك من يراها مجرد ألعاب للتسلية وملأ الفراغ وتضييع الوقت.

قائمة المــراجع:

I. المراجع باللغة العربية

-الكتب:

- أنور الجرابة ، **محاضرات في الثقافة النفسية**، المجلد السادس، دار الهدى، بيروت، 1994.

- إلين وديع فرج، **اللعب والشخصية السوية**،(د.ط)، بيروت، 1986.

- توفيق الحداد،**علم النفس الطفل**، **ط1**، بدون سنة.

- تشارلز بيوتشر، ترجمة حسن معرض،**أسس التربية البدنية**،(د.ط)، المكتبة الأنجلومصرية، قاهرة، بدون سنة.

- حامد عبد السلام زهران، **علم الطفولة والمراهقة**،(د.ط)، دار عالم الكتابة، القاهرة، 1977، ص297.

- حسن عمار مكاوي وليلى السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**،(د.ط)، الدار المصرية اللبنانية، مصر، 2001.

- حسن رضوان فوقية، **منهجية البحث العلمي وتنظيمه**، طبعة1، دار الكتاب الحديث، الأردن، 2008.

- شريف درويش اللبان، **تكنولوجيا الاتصال والمخاطر والتحديات والتأثيرات الاجتماعية**، ط1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 2000.

- عاقل فاخر، **مشكلات المراهقة**، ط1، دار الفكر العربي، مصر، 1994.

- عمار بوحوش ومحمد الذبيات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**،ط1، ديوان المطبوعات الجامعية،الجزائر.

- علي بشير الأفندي، إبراهيم الحومي، عبد الوهاب فؤاد، **المرشد الرياضي والتربوي**، ط1، المنشأة العامة للنشر والتوزيع والإعلام، طرابلس، 1980.

– فؤاد البهي السيد، **الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة**، (د.ط)، دارالفكرالعربي، القاهرة، 1995.

– فايز مهنا،**التربية الرياضية**، ط1، دار النشر أوتوستراد، دمشق، 1985.

– ليلى يوسف، **اللعب والتربية الرياضية**،(د.ط)،المكتبة الأنجلومصرية، القاهرة،1962 .

– مها حسني الشحروي،**الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالهاوماعليها**، (د.ط)، دار المسيرة،عمان،2008.

– مفيد نجيب حواسن، زيدان نجيب حواشين، **إرشاد الطفل وتوجيهه**، ط1، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 2002.

– محمد أيوب شحمي، **الارشاد النفسي الإجتماعي لدى الأطفال**، ط1،دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان،2002.

– محمد حسن علاوي،**علم النفس الرياضي**، د.ط، دار المعارف، القاهرة، 2002.

– مصطفى رزيق، **خفايا المراهقة**،(د.ط)، دار النهضة العربية دمشق،1960.

– مخائيل إبراهيم أسعد، **مشكلة الطفولة والمراهقة**، ط1، دار الآفاق الجديدة، بيروت،1991.

– محمد علي، **سيكولوجية المراهقة**،(د.ط)، دار البجوث العلمية، الكويت، 1970.

– محمد أحمد محمود الزهري، **المشاكل الصحية**، دار النشر الملايين، بيروت،2000.

II. المعاجم:

– المنجد في اللغة العربية المعاصرة، ط1، دار المشرق، بيروت،لبنان،2000.

III.الرسائل العلمية:

–أحمد فلاق،**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه ،قسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم سياسة والإعلام، جامعة الجزائر–2008\2009.

– أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ**، مذكرة ماستر، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص اتصال وعلاقات العامة، جامعة العربي بن مهدي، أم بواقي، سنة 2016\2017.

– بشير نمرود، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي والترفيهي عند المراهقين المتمدرسين**، رسالة ماجستير، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي بجامعة الجزائر، يوسف بن خدة، 2008.

– سارة محمود عبد الرحمن، **إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال نفسهم**، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمنتهج التربوية، جامعة الشرق الأوسط، 2016.

– عادل سلطاني، **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل الثقافة وتأثيرها في إعادة تشكيل للثقافة الشباب في عصر العولمة**، جامعة محمد خضير، بسكرة، رسالة ماجستير، قسم علوم اجتماعية تخصص علم الاجتماع اتصال وعلاقات عامة، 2001\2012.

– فاطمة همال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، رسالة الماجستير، قسم العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة،2011\2012.

– مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال**، مذكرة مكملة لنيل الماجستير، منشورة، قسم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر03، 2011\2012.

– ماجد محمد الزيودي، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء الأمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة**، رسالة ماجستير، قسم التربية، جامعة طيبة للمملكة العربية السعودية، 2009.

– موريس أنجرس، ترجمة بوزيد صحراوي كمال، كمال بوشرف، سعيد سبعون، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ط2، دار القصبة للنشر، الجزائر.

المجلات:

-أحمد السعداوي، **ألعاب الإلكترونية تدفع المراهق والشباب للإنطواء والعزلة**، مجلة الإتحاد، أبو ظبي،2014.

- حسين الأنصاري، **إشكاليات تلقى الطفل العربي**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02، تونس،2007.

- خيسوس بوجول، **اللعب طويلا بالألعاب الإلكترونية خطر**، مجلة أكاديمية dw، برشلونة، 2019.

- رامي أكرم شريم، **الطفل العربي والتفكير السحري**، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005.

- عطية محمود، مجلة علم النفس،1999.

- فاطمة عمر، **علمي طفلك قيمة الوقت، أطفال ومراهقون**،مجلة سيدتي، شركة الأبحاث والنشر، الرياض،2019.

- كارين إليان ظاهر، **الأطفال والألعاب الإلكترونية هل حرمان هو أم ضوابط صحيحة يضعها الأهل؟**، مجلة لها، شركة الحياة، مصر، 2018.

- محمد أمين، منى الحمودي، هزاع أبو الريش، **الألعاب الإلكترونية**، مجلة الإتحاد، دار النشر إمارات، الإمارات، 2017..

- مجلة التربية، العدد 66، 1977.

IV. مواقع الإلكترونية :

-MC-DOUALIYA.COM.

-ARTIVLES-http :// www.webteb.com.

- h tt:// www. P8clossroom.net/vb/showthreadodphp.

- See more at: http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf.

- www.jeu-video.com.

- ألعاب الفيديو-وكيبيديا- http://ar.wikipedia.org/wik.

- http://muslimaunion.org/news.php?i=12582.

- www.aldaawah.com/?p=6755.

V. المراجع باللغة الأجنبية :

-Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E.

-M-Boutaba Merhi- « **Les jeux comme activité d'évite a l'école fondamental -sous-la**

réaction de Mer Bouamna- A U.80.81.ISTS.pp 27-39

- Mouloud, M.Samir,M.Laid , <Lapace des **JEUX PRES SPORTIFS dansl'enseignement** Secondaire>p18.

-IRWINHAHN, **<L'entraînement Sportif Des Enfants>,** Edition VIGOT1991

- marc prensky -waht kisd leran that's positve from playing video games- 2002.

- Marc Griffiths, **The educational benefits of video games**, Vol 20, No 3, 2002.

-Chuang, T-y, and Chen .W.F, **Effect of Computer -Based Video Games on Children** : An Experimentot study Educational Technology and society, 2009.

فهرس الأشـــــــــــكـــــــال:

رقـــــم الشـــكـــل	عنـــــوان الـشكـل	صـفحـــــة
رقم الشكل (01)	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس	69
رقم الشكل(02)	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن	70
رقم الشكل(03)	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي	71
رقم الشكل(04)	يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	72

فهرس الجداول :

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	72
02	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير السن.	73
03	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	74
04	يمثل مدى استخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	75
05	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير الجنس.	76
06	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير السن.	77
07	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير المستوى الدراسي.	78
08	يمثل مدة الوقت الذي يقضيه أفراد العينة في اللعب يوميا حسب متغير المستوى المعيشي.	79
09	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	80
10	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير السن.	81
11	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	82
12	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	83

13	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	84
14	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير السن.	85
15	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	86
16	يبين الوسيلة التي يستخدم بها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	87
17	يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	89
18	يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير االسن.	90
19	يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	91
20	يبين عبر أية وسيلة يستخدم أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	92
21	يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير الجنس.	93
22	يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير السن.	94
23	يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير المستوى الدراسي.	95
24	يبين سماح المراهق للأفراد الآخرين مشاركته في اللعب حسب متغير المستوى المعيشي.	96
25	يبين كيفية تعرف التلميذ على أخر إصدارات الألعابالالكترونية حسب متغير الجنس.	97
26	يبين كيفية تعرف التلميذ على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية حسب متغير السن.	98

27	يبين كيفية تعرف التلميذ على أخر إصدارات الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	99
28	يبين كيفية تعرف التلميذ على أخر إصدرات الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	100
29	يبين نوع الألعاب المفضلة بالترتيب عند أفراد العينة حسب متغير الجنس.	101
30	يبين نوع الألعاب المفضلة بالترتيب عند أفراد العينة حسب متغير السن.	102
31	يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.	103
32	يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير السن.	104
33	يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	105
34	يبين سبب انجذاب المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	106
35	يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.	107
36	يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير السن.	108
37	يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	109
38	يبين دوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	110
39	يمثل متى لجوء أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	111
40	يمثل متى لجوء أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير السن.	112

41	يمثل متى لجوء أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	113
42	يمثل متى لجوء أفراد العينة إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	114
43	يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	115
44	يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير السن.	116
45	يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	117
46	يبين إذا كان أفراد العينة يتحكمون في وقت اللعب بألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	118
47	يبين شعور أفراد العينة عند توقف عن اللعب حسب متغير الجنس.	119
48	يبين شعور أفراد العينة عند توقف عن اللعب حسب متغير السن.	120
49	يبين شعور أفراد العينة عند توقف عن اللعب حسب متغير المستوى الدراسي.	108
50	يبين شعور أفراد العينة عند توقف عن اللعب حسب متغير المستوى المعيشي.	121
51	يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.	122
52	يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير السن.	123
53	يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى الدراسي.	124
54	يبين ما تعلمه المراهق من الألعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.	125
55	تقييم إستخدام للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.	129

فهرس الدراسة:

الموضوع	الصفحة
مقدمة الدراسة	أ-ب
الـــجـانـب المنهجـــي	03
مشكلة الدراسة	04
تساؤلات وأهداف الدراسة	05
أهمية وأسباب الدراسة	05
طبيعة الدراسة ومنهج البحث	06
مجتمع البحث وإختيار العينة	07
أداة جمع وتحليل البيانات	08
تحديد المصطلحات	10
الدراسات السابقة	11
الـجانـب الـــنـــظـــري لـــدراســـة	20
تمـــــــــــــهيـــــــــــــــد	21
اللعب	22
تعريف اللعب	23
مفهوم اللعب	24
أنواع اللعب	25
قيمة اللعب	26
دور اللعب في تكوين الطفل	27
تقسيم اللعب	28
نظريات اللعب	29
الألعاب الإلكترونية	31
تعريف الألعاب الإلكترونية	32
نشأة الألعاب الإلكترونية	33
تطور الألعاب الإلكترونية	38
أنواع الألعاب الإلكترونية	39
أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية	40
أنواع الألعاب الإلكترونية	41
المراهقة	45
مفهوم المراهقة	45
تعريف المراهقة	46
مراحل المراهقة	47
علاقات المراهق	48
خصائص المراهقة	49
مشاكل المراهق	50
أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق	57
تأثر المراهق بالألعاب الإلكترونية بين الشكل والمضمون	57
البيئة الإجتماعية لتأثر المراهق الجزائري بالألعاب الإلكترونية	60
التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية	63
خـــلاصـــــة	67

الجانب الميدانـــــــــــي للدراســة :	68
تمهيد	69
عرض خصائص وسمات عينة الدراسة	69
عرض نتائج وتحليل بيانات عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية	73
عرض نتائج وتحليل بيانات دوافع الإقبال على إستخدام الألعاب الإلكترونية	94
عرض نتائج وتحليل بيانات أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق	117
عرض نتائج العامة للدراسة الميدانية	136
خـــاتـمــة الدراسة	139

- **المـــــلاحق :**

إستمارة(الإستبيان)

كشف إعداد التلاميذ لثانوية الأمير

عبد القادر

I .عادات و أنماط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية :

1- هل تلعب الألعاب الإلكترونية الموجودة عبر الانترنت؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2- كم وقت تقضيه في اللعب يوميا؟

- أقل من ساعة ☐ - من ساعة إلى ساعتين ☐

- من ساعتين إلى ثلاث ساعات ☐ - أكثر من ثلاث ساعات ☐

3- كيف تقوم باللعب بالألعاب الإلكترونية عبر ؟

- الحاسوب ☐ - الهاتف الذكى ☐ - اللوحة الإلكترونية ☐

4- عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

- عبر الجهاز الخاص بك ☐ - عبر جهاز الأصدقاء ☐

- عبر جهاز أحد أفراد العائلة ☐ -عبر السيبركافي(مقهى الانترنت) ☐

5- مع من تفضل اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

- بمفردك ☐ - مع الأصدقاء ☐ - مع الأهل ☐

II دوافع إستخدام المراهقين عينة البحث الألعاب الإلكترونية:

6- كيف تتعرف على أخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية ؟

- عن طريق الانترنت ☐ - عن طريق الوالدين ☐

- عن طريق الإخوة ☐ - عن طريق الأصدقاء ☐

- أخرى تذكر .....

7- ما هي الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟

- المزرعة السعيدة ☐ - ألعاب ben 10 ☐

- ألعاب سباق السيارات ☐ - صب واي ☐

- PUPG ☐ - Conter sticil ☐

-لعبة مريم ☐ - PES 2019 ☐

– أخرى تذكر.....

8– ما هي الألعاب التي تفضل لعبها (رتبها حسب التفضيل)؟

– ألعاب المغامرة ☐ – ألعاب الصراع والعنف ☐

– ألعاب تعليمية ☐ – ألعاب الألغاز ☐

– أخرى تذكر.....

9– ما الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

– متعة الفوز ☐ – الألوان ونوعية الصورة ☐

– الرسم والموسيقى ☐ – بطل اللعبة ☐ – وجود عنصر الإثارة فيها ☐

10– لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية ؟

– للتسلية والترفيه ☐ – تنمية الذكاء ☐

– تطوير الموهبة ☐ – شغل أوقات الفراغ ☐

– التواصل مع الأصدقاء ☐ – حب الفضول ☐

– انجذاب للميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة ☐

– أخرى تذكر.....

11– متى تلجأ إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية ؟

– عندما تكون مرتاح نفسيا ☐ – عندما تكون متضايق نفسيا ☐

– عندما تواجه مشكلة ☐ – عندما تشعر بالوحدة ☐

– بعد التعب من الدراسة ☐

– أخرى تذكر.....

III.أثر الألعاب الإلكترونية على المراهق:

12– هل تتحكم في وقت لعبك للألعاب الإلكترونية ؟

جيدا ☐ قليلا ☐ لا أستطيع ☐

13- بماذا تشعر عند توقف عن اللعب؟

- التعب ☐ - القلق والتوتر ☐ - شعور عادي ☐

14- ماذا تعلمت من الألعاب الإلكترونية ؟

- التحكم في تقنيات الانترنت ☐ - الإثراء اللغوي ☐ - اكتساب معلومات جديدة ☐

- اكتساب لغات أجنبية ☐ - تدعيم تحصيل الدراسي ☐ -زيادة الذكاء ☐

- قوة الملاحظة ☐

15- كيف تقيم استخدامك للألعاب الإلكترونية؟

التقييم / العبارات	موافق	غير موافق	لماذا؟
1- إستخدامك للألعاب الإلكترونية يسبب لك الانعزال عن عائلة.			
2- تساعدك الألعاب الإلكترونية على حل مشكلاتك اليومية .			
3-تحب تقليد المشاهد التي تحتويها هذه الألعاب.			
4-كانت الألعاب الإلكترونية سببا في إنخفاض تحصيلك الدراسي.			
5-الألعاب الإلكترونية تعلمك قيمة الوقت.			
6-الألعاب الإلكترونية تجعل علاقاتك مع الأهل سيئة			

16- هل يمكن أن تصف علاقتك بالألعاب الإلكترونية في جملة واحدة؟

-.....

- بيانات الشخصية:

1-الجنس:

-ذكر ☐ - أنثى ☐

2-السن:

- أقل من 15 سنة ☐ - مابين 15 و16 سنة ☐

- مابين 17 و18 سنة ☐ - أكثر من 18 سنة ☐

3-المستوى الدراسي:

- جيد جدا ☐ - جيد ☐ - متوسط ☐

- ضعيف ☐ - ضعيف جدا ☐

4- المستوى المعيشي:

- ضعيف جدا ☐ - ضعيف ☐ - متوسط ☐

- مرتفع ☐ - مرتفع جدا ☐